2006年 总第229期

Popsoft

半月刊

大众软件®



www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

20

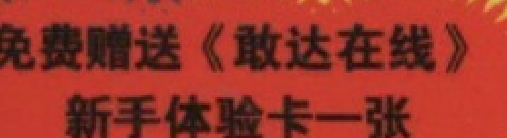
历史的关键时刻已经来临，
您能成为浩瀚宇宙的真英雄吗？

机动战士GNO
敢达在线
多人战略网络游戏

火热测试中

敬请关注游戏官方网站：gno.ccnec.com






ISSN 1007-0060
20>






網易 NETEASE
www.163.com
大唐豪侠
ONLINE
DT.163.COM
释放你心中的侠
寒冰
傲立江湖剑气寒
合作伙伴:
康師傅 冰红茶
ICE TEA
冰力十足
无可替代
冰力至尊
大唐豪侠
ONLINE
康師傅 冰红茶 ICE TEA
冰力至尊 大唐豪侠
康師傅 冰绿茶 ICE TEA
冰力至尊 大唐豪侠
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市天河区工业园建华路25号203 电话：020－85105163 传真：020－85546362 客服电话：020－85533837 客服信箱：dtgm@service.netease.com



新
江湖 OL
金秋10月
新《江湖OL》
活动多多 精彩连连
大奖送不停！
详情请访问：
www.jianghuol.com


www.kingsoft.com
我们激情飞扬
我们追求梦想
十年感动的选择
9月浓情奉献
为了你的瞬间感动
我们不断创新
剑侠情缘
封神榜
大话春秋 ONLINE
剑侠情缘II
新石器时代
仙侣奇缘II
水浒Q传
ON LINE
Q版回合制网游终结者
金山Q版网游三部曲[壹]
副本、骑宠、自建家园玩法应有尽有
北京金山数字娱乐科技有限公司 www.kingsoft.com
登录 sh.xoyo.com 立即免费体验
KINGSOFT

www.duba.net

六次蝉联权威机构计算机病毒防治产品检测一级品



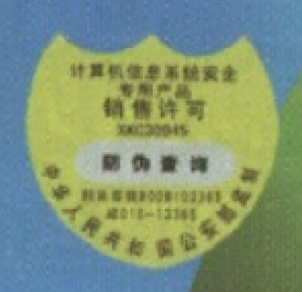
剿杀间谍木马 上网更安全

- 两大领先的核心技术
  - 数据流杀毒技术
  - 主动实时升级技术
- 三大引擎
  - 反间谍 反钓鱼
  - 主动漏洞修复
- 四大利器
  - 隐私保护 文件粉碎
  - 抢先加载 应急U盘

两年服务期

三张销售许可标签！

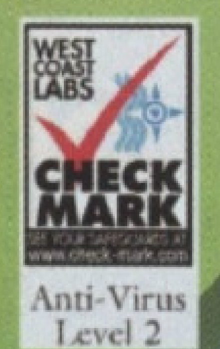


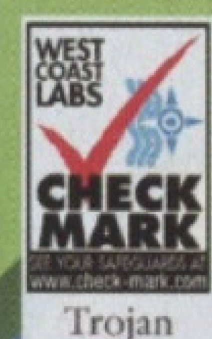



查杀病毒 反间谍 防火墙

金山毒霸获得的部分荣誉奖项：





西海岸认证 中国名牌产品

KINGSOFT
北京金山软件有限公司

北京金山软件有限公司 地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编：100083 总机：010-82334488 传真：010-82325655 客户服务热线：010-82331816
经销商及团体订货专线：010-82325757 增值合作业务专线：分机5117
以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上的错误。金山保留在不事先通知的情况下更改产品搭配及价格的权利。



做你从未做过的事

WWW.WOWCHINA.COM

魔兽战士雕像 是第九城市推出的国内第一款由美国暴雪认证授权的限量版收藏级手办，也是目前国内同类周边产品中的上乘之作，全国限量绝版生产1000个。

为了体现产品的收藏价值，每件产品更配以雕刻有编号的收藏卡和底座，底座上还能根据购买者的需求雕刻个性化的词句，这种尊贵的服务更是其他周边产品所不具备的。

兽人战士雕像高30CM，重逾2.5公斤，主体材质为进口树脂，并配以精细的金属配件，做工精细，仅手工上色工序就达十几道。

为喜迎国庆，配合活动，凡在国庆期间登陆 DINGDINGTOYS.COM 购买魔兽战士雕像的一律免运费并赠送Q版钥匙扣，数量有限，先到先得。



the9 第九城市

大众软件

金秋版 2006年增刊

权威《魔兽世界》高级典藏图文指导全书三度出击！



2006年10月1日
已震撼上市！
全国各大书报亭
均有销售！



购刊即可有机会获得总共4000个
正版CD-Key（随机选取）

全彩色16开印刷　240页
仅售28元

全国发行总代理及邮购：北京情文图书有限公司 郭雪青
地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电话：(010) 65934375 65025164 传真：(010) 65934375　　邮编：100026

初 秋 的 上 火 事

刚过去的初秋有两件事情让人上火。

一件事情是冥王星的降级。据我所知，各路精明的商家们已经开始大发“冥王”财了，可见有变化似乎倒还不错，所谓历史不就是记录变化么。不过话说回来，得看对象是谁了。这么一件“始乱终弃”的事情对老百姓们来说除了闹剧效果之外，还得重新接受宣传接受学习。例如我就得好好小心，需坚决改正“九大行星”之言，以免被正上幼儿园的女儿挑出毛病来。对于普通人来说，冥王星发现者克莱德·W·汤博去世前曾说过的一句话最有意义：“它在那儿。无论它是什么，它在那儿。”这件事上，我们讨厌变化。

不过此事顶多也就是人到中年时精神上的一丝小惑罢了，实际生活根本没有改变。但中国工商银行最近搞出的一个变化就没这么简单了。事情是这样的，我的一位好友在网上开了一家店铺，其本人又是疯狂的网络购物新人类，于是网上银行的使用率自不必多讲。某天他突然在我的MSN上发牢骚，说自己又白白被工商银行缴去了70几块钱。

原来工商银行自2006年9月1日开始，将网上银行柜面注册静态密码客户（即柜台签约客户，但未申领电子银行口令卡或U盾的客户）的单笔支付限额、日累计支付限额、历史累计总支付限额均调整为300元。如果只是单笔限额、日累计限额那也就罢了，这里面最强悍的是“历史累计总支付限额”，也就是说从签约之日起，只要你曾经支付过300元，那么自9月1日之后，通过网上银行你就别再想汇出去一分钱！那么解决方案是什么呢？请你到工行柜台申领电子银行口令卡或U盾。其中电子银行口令卡目前是免费的（有单笔1000元，日累计5000元的限制），但工商银行说得很清楚，那是在2007年1月31日之前，我看按照此趋势，到时不收费都难。

好吧，我们且不说这个变化给那些已经习惯使用工商网银的用户造成了多大的麻烦（去看看淘宝之类网站的相关帖子就好了），最关键的是，这意味着从今往后，工商网络银行的入门手续费就是76元（如图，朋友所去的银行只提供这一种U盾）。而且所有登记在册的老用户都必须重新交纳这一费用。

不要跟我说是为了用户的安全着想，我绝不相信这仅仅是为了安全。之前曾曝光过的工行网银受害者集体维权联盟一事（参见http://www.ak.cn/），已经反映了工行内部安全系统的一些问题，以及工行采取的推诿责任的态度。如果说前一阵收取网上银行每月1元的管理费用还可以用“与国际接轨”来作解释，这次的U盾事件，就不光是将安全投资的成本转嫁给消费者的问题了，恐怕是多有谋利也说不定。当然，长期来看仍只是其霸王脾气的再次大发作罢了。

回到底层来看，不少用户还是忍气吞声继续去银行排队购买U盾。其原因仍在于工商银行网点覆盖率极高，非招商银行、民生银行等可以相比——尽管后者的平均服务态度远超前者：正是所谓“店大欺客”。大店的心理底线就是：有种你就别来。这种底线是否能扛得住时间的冲击？更何况，网银市场在中国还刚刚起步……还是让我们拭目以待吧。

King@popsoft.com.cn

完成于金秋北京



富士康杯第十一届大众软件奖系列活动区

大家来找碴

以下A、B两张图有5处不同，你能找出来吗？立刻将答案发至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收（邮编100036），或者E-mail地址是linxiao@popsoft.com.cn，信件题目请注明“大家来找碴”。截止日期为2006年10月31日。我们将从回答正确的答案中抽取幸运读者。幸运读者将获得时尚闹钟等精美纪念品。



A



B



ASUS 华硕品质·坚若磐石

“华硕明星配置平台票选活动”获奖名单

平台说明见本期“读编往来”栏目第92页。获奖者是从选择了获奖平台的读者中随机抽取的。

大奖1名：华硕EN7300 GT显卡1块
江　苏　燕锦程



二等奖3名：宇瞻高品质60倍速SD存储卡1张（容量1GB）
海　南　孙宇亮
陕　西　陈　岳
北　京　张　博



三等奖3名：Intel越野汽车模型1个
四　川　叶厦柱
江　苏　邵京华
河　北　李向宇



幸运奖20名：WGT2006纪念版鼠标垫1个

湖　北　鲁　伟	北　京　田心雨	山　东　贺　涛	河　北　王　统
广　东　林　鸿	上　海　何文浩	黑龙江　白蓟煊	山　东　李凤朋
四　川　文小彬	河　北　王永翔	山　西　樊文明	湖　北　闵　捷
广　东　王龙骤	重　庆　倪尔斯	黑龙江　赵兴宇	江　苏　栾　晓
河　南　刘景峰	内蒙古　鲁　龙	辽　宁　孟凡学	四　川　徐　靖



幸运读者区

本期TOP TEN　信投和网投幸运读者，将获得魔兽鼠标垫

天　津　梁宏博	湖　北　陈文东	甘　肃　王彦博	福　建　罗金康
北　京　张　颖	天　津　李子玉	福　建　施小龙	四　川　杜　伟
山　东　李政阳	辽　宁　赵浩成	河　北　高卫军	四　川　陈　挺
陕　西　李　欣	贵　州　邹　韬	吉　林　陈义洋	福　建　曾繁涛
甘　肃　王　新	新　疆　钟　相	广　东　周凯峰	浙　江　于斯特



（幸运读者由读者调查回函以及TOP TEN网上投票者中抽取）

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

数字码头：边走边看的手机电视

硬件评析：中低端显卡对比评测

攻城略地：狂野西部

在线争锋：《魔兽世界》纳克萨玛斯死亡骑士区攻略

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年10月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第20期 总第229期



CONTENTS 目录

2006年第20期 总第229期

巨无霸降临 微软和中国电信达成搜索合作协议

■本刊记者 冰河



微软与电信的携手，会带来怎样的风浪……

2006年9月19日，微软公司和中国电信在北京宣布，双方在互联网服务领域正式启动了搜索服务合作，与微软Live搜索服务联合推广114互联网搜索应用。中国电信互联网与增值业务事业部总经理杨可可表示，114号码百通语音搜索服务可快速实现从语音搜索向互联网、IPTV、移动搜索等多方式搜索服务的延伸。与微软的合作有助于提升114互联网搜索服务的差异化竞争优势。中国电信将把114打造成一个全面的搜索服务品牌，而不仅仅是互联网搜索。中国电信的优势在于拥有众多的终端，包括电话、电脑、以及手机，而此次与微软的合作只是限于互联网搜索领域。未来还将有更深层次的合作。微软在线服务集团中国区总经理罗川则说，与中国电信的合作是对微软Live搜索服务的极大认可，它将有力地拓展Live搜索服务的覆盖面，并为微软在中国发展在线广告客户创造新的机遇。

双方达成合作之前，微软已然在华宣布正式推出Live搜索服务中文版（测试版）。同时微软即时通讯软件livemessenger中也已整合Live搜索服务。由于微软在软件领域占有了统治地位，很容易借助捆绑操作系统或者浏览器软件推广其搜索引擎，Live搜索服务的推出一直令业界竞争对手保持高度警惕。微软的这一搜索服务允许用户个性化设计自己的搜索主页，可以自行订阅添加内容。同时增强了图片搜索的功能，提供预览窗格以及无限滚轴浏览功能，并与Live.com实现了无缝融合。依托其在操作系统、办公软件、即时通讯软件等方面的强大优势，微软进军搜索业务的脚步虽然非常低调，但带来的震动确让整个业界侧目。为了对抗微软在搜索引擎领域的强势杀入，由搜索引擎市场的现有竞争者们以Google联手戴尔起始纷纷展开捆绑PC行动。日前雅虎与全球第四大PC制造商Acer达成协议，将在Acer出品电脑上展示雅虎提供的服务。不过，PC厂商所能捆绑的都只是Google、雅虎等搜索软件，而用户并不习惯于用软件搜索，所以Google等捆绑PC厂商所能够争取到的软件搜索份额是很少的一部分。而微软目前已经停止了与所有地址栏插件厂商的合作，为独占地址栏搜索的市场做足铺垫。

目前微软在全球搜索市场上处于第三的位置，落后于Google和雅虎，而在中国搜索市场，微软的份额几乎为零。不过微软在线服务集团中国区总经理罗川对Live搜索充满信心，称“Live搜索已经将搜索引擎带入了一个可以实现更具互动、个性化功能的全新阶段”。

微软出手中国搜索市场，百度和谷歌又会有何对策，本刊将继续保持关注。



半月看点

UUme视频分享中心上线



9月11日，千橡互动集团在北京召开规模盛大的新闻发布会，对外隆重宣布其互动娱乐网络品牌资产——UUme短视频分享中心（www.UUme.com）（以下简称UUme）正式上线。本次发布会UUme与国内10多位顶尖视频制作专家达成首度的正式签约合作，并在发布会上举行了隆重的签约仪式。本着品牌共营、市场共建的合作思路，签约UUme视频分享中心的作者将得到UUme视频分享中心的大力支持，以鼓励更多的制作专家、团队和个人能够创作出具有流行时尚、互动娱乐、多元化的视频佳作，同时引导网络视频流行文化的主流。

软件业诞生首批中国名牌产品

2006年9月6日，国家质检总局、中国名牌战略推进委员会联合在人民大会堂召开中国名牌产品、中国世界名牌产品生产企业表彰大会，来自国家质检总局、中宣部、国家发改委、共青团中央、全国总工会及国务院有关部门领导出席了表彰大会，并向获奖企业代表颁发奖牌和证书。与往年不同的是，今年中国名牌产品名单中首次出现了软件产品——杀病毒软件，北京江民新科技术有限公司等3家企业当选，成为我国软件业中首批中国名牌产品。

博客网发布博客新系统

日前，博客网正式发布博客金行和博客新系统BSP 3.1。博客金行是一套让所有的个人博客都有机会分享商业收益的系统，仅第一批可分享的商业推广费用就高达3000万。BSP 3.1则新增和优化了博客联播、博客搜索、博客聊天室、博客群体等多项功能。来自TCL、亚马逊卓越等著名企业的3000万元，不仅面向博客网的用户，也对所有的博客服务商和博客用户开放。博客网通过技术的手段，对各个博客页面广告进行跟踪分析和统计，按照广告访问量的不同、对广告主广告效果影响的不同等标准，与个人博客分成。

优派打造“显示为中心”概念



2006年9月7日，优派在京举行媒体沟通会，优派中国区总经理曾淑芳女士表示，随着3C的融合，一个以“显示为中心”的时代已来临，未来液晶显示器与液晶电视间的差别将逐渐消失，VX2235wm正是这样一种家电化液晶显示器。VX2235wm拥有家电化风格的烤漆外观、22英寸宽屏、16.7M色彩表现和5毫秒全程响应时间，配合电视盒即可成为多功能液晶电视。新款VX2235wm将与宽屏液晶电视盒一起，以3488元的价格发售。

方正暑促大战战果累累

2006年9月7日，方正科技在北京举办媒体沟通会，方正科技总裁祁东风亲自到场，与IDC、微软、英特尔高层一起详细分析了方正在今年暑促中的销售成绩。据IDC统计数据显示，方正在今年第二季度的市场占有率稳步上升，突破13%，同比增长34.8%，稳居国内市场前两位；同时，方正PC销量位居亚太第四名，同比增长33.8%，涨幅位居亚太榜首。Founder笔记本实现同比增长41.8%，仅次于联想，成为国内第二大笔记本品牌。

精英945G-M3主板再获新荣誉

近日，主板及笔记本电脑厂商精英电脑（ECS：Elitegroup Computer Systems）旗下的几款主板产品已率先通过了Intel Viiv欢跃平台的官方认证——被Intel列为欢跃平台指定、推荐产品，并加入到了Intel推荐产品列表（Intel Recommended Materials List）中。

“寻找富士通”网络创意活动启动

即日起至10月31日，富士通个人电脑中国部在中国内地开展“寻找富士通”网络创意活动。只要找到任何你认为能代表富士通的对象或标志，并将精彩图片及文字记录上传至“寻找富士通”活动网站www.fujitsu-pcap.com.cn/findingfujitsu，就能诞生属于自己的创意小影片，即可参与网友投票评选。



上市信息

升技打造双显数字娱乐先锋

升技近日推出了一款支持具备双显示接口的主板——NF-M2 nView，从主板命名上就可以看出这款主板对显示性能的追求。升技NF-M2 nView主板采用nForce 6150芯片组，支持板载VGA和DVI双显示接口，可同时接驳两台包括HDTV、LCD以及CRT显示器在内的多种显示设备。升技NF-M2 nView主板支持AMD Socket 940 AM2微处理器，支持双通道DDR2 800内存。

威盛推出无碳净氧处理器

2006年9月13日，威盛电子（VIA）在中国台湾省台北市宣布推出威盛C7-D处理器，其主频为1.8GHz时最大功耗为20W，不仅重新定义了每瓦性能的参数，且通过功率更小的电源和降温风扇，并利用静音计算的优势，更大程度节省电力。在PC使用年限内，处理器所消耗的电能产生的二氧化碳排放量将被节能、再造林和采用替代能源等环保工程节省的能源弥补。



杰微JW965PLA主板上市

杰微日前宣布推出采用I965芯片组的主板。此款主板名为杰微JW965PLA，能够支持Intel LGA 775 P4、奔腾双核和Conroe及赛扬系列处理器，支持FSB 1066/800/533前端总线。Intel 965PL+ ICH8南桥芯片组设计，支持4条DDR2 800/667/533内存，最大支持到4G，支持双通道工作模式，2条PCI-Express ×16图形显示插槽，1条PCI-Express ×1，3条PCI及多达10的个USB 2.0接口。**市场参考价：899元。**

华硕光雕王新品全球上市

9月19日，华硕在北京举行“ASUS极速光雕王，刻录新坐标——华硕光存储新品全球上市新闻发布会”。会上华硕发布了5款新品，包括2款光雕王新品和3款静音王新品，其中有采用SATA 150接口，支持18× DVD±R、8× DVD±R DL、6× DVD-RW、8× DVD+RW和14× DVD-RAM的华硕光雕王DRW-1814BLT，拥有目前最高的DVD刻录速度，并具备华硕超刻功能OVER-SPEED Burning；而另一款新发布的华硕静音王DVD-E616A3T也采用了SATA接口。



KNC新品MP3播放器登场

KNC近期推出新品HR-881MP3播放器，该产品采用Rockchip技术，可支持直接播放XVID编码的AVI文件，视频文件的音轨部分则为MP3编码。在音乐播放方面KNC HR-881支持MP3/WMA格式，兼容性出色，EQ则包括正常、3D、摇

软件专业人才培养瞄准西南

■本刊记者 司马平安

继南京、北京教育基地投入使用之后，中国软件专业人才培养工程（CSTP）职业教育管理办公室又宣布在西南地区重镇贵阳建立基地。CSTP职业教育管理办公室与贵州盛世科技有限公司在贵阳市正式签署了中国软件专业人才培养工程合作协议，盛世科技将作为CSTP贵阳教育基地在本地大力开展IT人才培训工作，为贵州省的信息产业发展提供有力的人才保障。CSTP贵阳盛世教育基地是CSTP在西南地区开发的第一个教育基地。贵州盛世科技有限公司成立于2003年，是专门为公安、企业、教育、财政、卫生等单位服务的信息化专业服务提供商。2006年，盛世科技根据发展需要成立了贵阳高新中科盛世软件工程技术中心，在政府支持下致力于搭建贵州省软件开发信息服务与共享平台。随着国家西部大开发的持续推进，西南地区的经济和科技水平日益提高，其人力资源的储备显得尤为重要，此次CSTP落地贵阳，正是看到了这一点。同时，作为国家政府项目，在中西部地区的信息产业发展中应做出贡献。就此事记者问及CSTP合作发展部主任汤玉辉，“CSTP此次与贵州盛世科技公司全面合作，必将加速西南地区的软件产业发展。目前我们CSTP的新一轮招商加盟正在进行中，我们为在全国建立100个教育基地的目标又迈出坚实一步”。另据悉，贵州盛世科技有限公司作为CSTP的教育基地，充分利用自身的平台优势及行业资源，协助CSTP职业教育项目在本地的推广和普及。双方还就下一步的师资力量培训、人才输送等进行了具体的讨论并制定出了详细规划。

滚、爵士、自定义等音效，多种循环播放模式。**市场参考价：512MB/339元。**

富士发布FinePix A700



近日富士胶片发布了新款入门级数码相机FinePix A700，这款730万有效像素的产品配备了富士特有的超级CCD以及2.4英寸LCD和3倍的光学变焦富士龙镜头。得益于富士超级CCD技术，FinePix A700具有宽广的100～400的感光度范围，可拍摄的图像细节更多、使用的范围更加广泛，并在高感光度下有效降低了噪点。

BenQ-Siemens新款手机上市



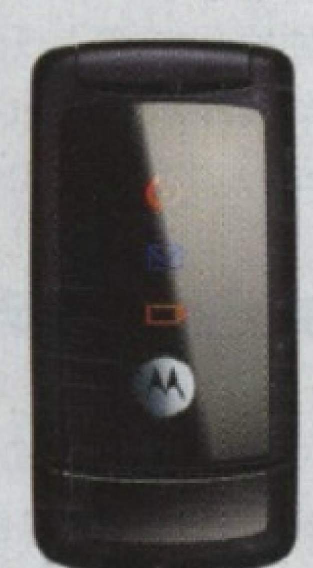
9月7日BenQ-Siemens在北京发布了获得2006德国iF国际设计大奖的EF71和经受10万次严苛推拉测试的滑盖手机EL71。这两款由摇滚乐团五月天的团长怪兽所代言的产品在外观设计上充满了金属味道，大量拉丝金属材质的运用体现出相当高的工艺水准。其中EF71具有完备的音乐播放功能，支持最高1GB的Micro SD卡扩展。

佳能发布G系列新旗舰

2006年9月14日，佳能（中国）有限公司发布了PowerShot系列数码相机的新产品PowerShot G7。G系列是PowerShot品牌中的高端产品线，以满足专业摄影的需求为设计理念，最新的PowerShot G7拥有1000万有效像素、6倍光学变焦、IS影像稳定器、2.5英寸大型LCD，并配备新一代的数字影像处理器DIGIC III，机身比以往型号更轻更薄，**市场参考价：5880元。**



摩托罗拉发布新款W220手机



2006年9月11日摩托罗拉在北京发布了为大众市场设计的新款时尚超薄翻盖手机W220，并宣布由中国苏宁电器在全国范围内独家发售。W220继承了MOTORAZR的超薄设计理念，备有雅黑、炫粉和幻银3种颜色选择，采用镜面设计的智能型外屏幕，配置了能够储存600条电话簿以及250条短信的大容量内存和内置的立体声调频FM收音机，售价却不足千元，具有较高的性价比。

索尼相机T系列家族再添新成员

2006年9月12日，索尼（中国）有限公司发布了一款Cyber-Shot T系列新品——DSC-T50。它是DSC-T30的后继产品，也是T系列家族的第10位成员。DSC-T50采用1/2.5英寸720万像素的"Super HAD" CCD，卡尔·蔡司"Vario-Tessar"镜头和"新型影像处理器"。作为DSC-T30的后继产品，它同样采用了"光学防抖"功能，可有效减少相机抖动而导致的画质模糊不清。另外，3英寸触摸式液晶屏也被引入DSC-T50，增加了相机的使用乐趣。

三星发布百万像素新DV

近日，三星电子携4款全新DV产品投放市场，均为110万象素CCD新产品，其中包括2款最新DVD摄像机和2款磁带型摄像机。其中，三星DC563i、DC565wi是继今年3月份三星首次进军DVD摄像机市场后的全新产品。DC565wi采用了230K超高像素的2.7英寸16：9宽屏LCD是今年三星DV的旗舰产品。除此之外，三星DC563i、DC565wi可兼容DVD-R/DVD+RW/DVD-RW等多种盘片，并实现了对DVD+R双层刻录盘片的兼容，同时还提供26倍超大光学变焦、四合一插槽、10秒内快速启动等功能。

爱可视发布第六代MP4播放器

2006年9月7日，法国爱可视在北京召开新品发布会，发布了其第六代MP4—爱可视炫爱404、爱可视博爱504和爱可视智爱604。此次推出的3款新品全部采用1600万色LCD显示屏，其中炫爱404的显示屏是3.5英寸、而博爱504和

MYOB智管倡导"掌控之道"

■本刊记者 冰河

MYOB智管（中国）公司COO韩梧丰

2006年9月1日，专注于中小企业管理软件厂商MYOB智管在京召开了"掌握商机，携手共赢"代理商大会，正式宣布全面进军中国市场。来自全国各地近百家经销商参加了此次大会，并亲身接触了MYOB在中国市场上首先推出的"记账智友"与"账表通"两款财务管理软件。

"MYOB关注中国大陆市场很久了。" MYOB智管（中国）公司COO韩梧丰表示："之所以在这个时候全面进军中国内地市场，是我们看到中国的中小企业市场越来越成熟、越来越具有活力，同时对自身管理水平的提升也有了更高的要求。"根据国家工商总局统计数据表明，中国目前注册的中小企业总量高达1200多万家，占了所有企业数量的99%，如此巨大的市场空间显然是任何厂商都不会等闲视之的。事实上，除了一直在这一领域里深耕不止的速达与仁我行，像用友这样的大厂商也专门成立了中小企业软件事业部，并以"用友通"系列产品强攻市场。

面对本土厂商的天时地利优势，MYOB全球首席运营官Matthew Critchley表示MYOB智管有着自己独特的价值理念。"MYOB自身就是从小企业成长起来的，我们多年来专注于中小企业市场，在对中小企业需求的理解与把握上有着非常深刻的独到之处。作为一个国际化品牌，我们的产品中体现着全球先进的经营管理理念，特别在管理信息和工作流程的有效性方面，经过了十多年几十万客户经验的锤炼，这些无疑都是面临后WTO时代全球化挑战的中国中小企业所需要的"。

换代！尼康发布数码单反相机新品

■本刊记者 Arctec



尼康公司董事总经理御给伸好先生为尼康D80掀开帷幕

2006年9月12日，尼康公司在北京王府井天伦王朝饭店发布新款入门级数码单反相机——D80，同时发布的还有Coolpix系列新的S、L系列数码相机，以及一款为了纪念尼康映像仪器销售（中国）有限公司成立一周年而特别准备的全色版S6（仅在中国区销售，总数为5000台）。尼康公司董事总经理御给伸好先生以及相关的尼康公司高层隆重地向到场的媒体记者介绍了尼康D80，同时详细讲解D80从开发到发布的详细细节情况。

尼康D80新品采用了全新的1020万像素尼康DX格式CCD图像传感器以及和尼康专业D2系列数码单反相机一样的11点自动对焦系统，能够覆盖大部分对焦区域，对焦速度更快，而且每一格对焦点都可以独立对焦，中心区域还可以进行宽区对焦。这种全新的自动对焦区域模式可以通过测量11点对焦区域，自动判断哪一点为拍摄主体。第二代3D色彩矩阵测光系统能够确保在复杂光源的条件下，能够获得精确自动曝光的照片。同时还可以调节色彩、对比度、选择对焦区域和对焦距离等。相机内建的D-Lighting图片处理功能可以帮助用户找回暗部的细节，取得亮部和暗部的曝光平衡，图象叠加和3重曝光功能可以生成具有特殊效果的图片。

在发布会上，尼康公司向到会媒体表示：尼康D80在中国大陆的市场价格大约7500元左右（机身）。主要是D80在机身性能上，还是在相关附件上都要强于对手。虽然尼康D80相机内部采用的CCD的确来自于索尼，不过和索尼的α100所采用的并非同一款CCD。而单反相机的成像质量并不是全部取决于CCD，相关配套硬件以及软件同样也起着至关重要的作用。

发布会后的专访中，尼康公司董事总经理御给伸好先生向本刊记者透露，尼康公司正在为全画幅数码单反相机的研发做准备，也许不久的将来消费者就可以一窥尼康全画幅系统的真面目。

智爱604的显示屏达到4.3英寸，分辨率则达到PAL制式DVD的720×576，画面更加清晰流畅。在视频播放上，爱可视第六代产品支持MPEG-4、WMV等视频格式，兼容性更强。此系列产品采用了可拆解的模块化设计风格，通过MP4播放器机身和DVR底座、DVR旅行套件、端口适配器套件、迷你立体声音箱等可选模块化附件的结合，给消费者提供了多种以情景应用为导向的解决方案，让消费者在不同情景下按自己的个性化需求自由选择。



戴尔发布台式机新品

2006年9月19日，戴尔公司在北京宣布面向中国市场推出5款全新台式机产品。其中作为顶级游戏品牌的XPS 700支持NVIDIA的Quad-SLI图形技术、AGEIA PhysX物理加速器以及最新的英特尔酷睿2双核处理器E6300-X6800，为客户带来更好的游戏体验。Dimension E520、E521和C521产品则为消费者及中小企业用户提供可选配置，**市场**



参考价：XPS 700/18 999元起，Dimension 9200C/8799元起，E521/4399元起，Dimension C521/4199元起，Dimension E520/6699元起。



Juniper Networks签约赛门铁克

Juniper Networks公司和赛门铁克公司宣布，双方正式签署广泛的战略伙伴协议，致力于为企业用户提供一流的集成安全解决方案。此外，Juniper旗下的J-Security团队将与赛门铁克全球智能网络（Global Intelligence Network）联合开展安全和威胁领域的研究。同时双方也将开展联合销售与市场推广活动。



"瓦佐夫变种t" (Worm.Warezov.t) 垃圾邮件制造大鳄

病毒名称： "瓦佐夫变种t" (Worm.Warezov.t)

威胁级别： ★★

病毒特点： 该病毒是一个通过邮件传播的蠕虫病毒。

发作现象： 病毒执行后，产生文件%System%\msv1nv4_.dll、%System%\msvfjspr.dll、%System%\daniwshb.dll、%System%\dsoukbda.exe、%System%\acac.dll，并修改添加注册表项。该病毒通过搜索被感染机器上的邮件地址把自己的拷贝发送出去，并会尝试下载新病毒变种。

专家支招： 金山毒霸反病毒应急中心及时进行了病毒库更新，升级毒霸到2006年9月25日的病毒库即可查杀以上病毒；拨打金山毒霸反病毒急救电话010-82331816反病毒专家将为你提供帮助。

专家提醒： 1.用户应及时下载微软公布的最新补丁，来避免病毒利用漏洞袭击用户的电脑。

2.最新的金山毒霸2007具有漏洞自动修复功能，可帮助用户在第一时间内避免因为漏洞带来的冲击，用户可登录db.kingsoft.com免费下载金山毒霸2007。

炒，炒，炒

■本刊记者 冰河



几日前，一个曾经在采访中认识的大学毕业生忽然在网上联系我。在一番寒暄之后，发给我一个网页地址，说是一个事件，希望我能发表一下自己的意见。我不明白他的意思，最后他干脆给我一个据说是他们“老大”的QQ号，让我和他谈谈，一聊之下才明白真相。

原来这是一个所谓“网络新营销工作室”的机构，说白了就是搞网络炒作的一帮人。他们的业务是在网络上制造各种话题或者热点人物。嗯，这倒是一个新行当，我也听说过。不过其中的细节还真不清楚，兴趣之下拉着这位“老大”热聊了一番，让他给我就“网络新营销”扫了扫盲。

老大告诉我，目前这种所谓的“网络新营销工作室”很多。手法分3个阶段，第一个阶段就是在各大论坛、社区或者博客上发帖或者发照片，然后组织立场相反的两路人马展开对抗。一定要弄得硝烟滚滚、口水横飞才好。PV（点击率）一旦到达一个高度，那么就进入第二个阶段，和社区管理者或者博客站点管理者联系，把话题放到头条或者首页，这个时候就需要一些“有文笔，有名望”的人出面，进行更加细致、深入、乃至上纲上线的评点分析（很不好意思地说，我不认为自己有文笔或者有名望，不过他们找我就是要我干这个）。如果一切进展顺利，热点话题或者人物制造成功，那么就进入第三阶段，从网络媒体向平面媒体或者电视媒体转移。到了这个地步，一次“网络新营销案例”就已经基本成功。

原来猫腻是这样的。不过我们在网站或者论坛上看到的话题还有人物都是这帮“营销工作者”制造出来的么？“老大”又给我进行了以下分析。

网络上的热点制作主要分三类。其一是本身足够“争议性”和“招摇度”。比如著名的“145女郎”，从对香港影星张曼玉的鄙视开始成功地制造了一个话题，然后又以“智商145，比我聪明的都没我漂亮，比我漂亮的都没我聪明”的言论成功地将话题上升到一个新高度。在引来无尽的口水和砖头之后，成功地出名了。同样的例子还有著名的“芙蓉姐姐”（对不起，让我去吐一下先）。这种类型最容易制作，“先天条件”好，几乎不需要费多大力气就能达到非常高的PV，轻松转入平面和电视媒体阶段。不过这也仅仅限于“网络新营销”的早期阶段，那个时候还是“借助话题”，而不是“制造话题”。“营销工作室”在其中的获利不大。

第二类的就相对要专业一些，比如网络美女“天仙MM”就是这么出名的，她的背后操作者“浪兄”在民间惊艳于羌族少女尔玛依娜的美丽之后，把她的玉照放到了网络上，然后在一帮人“顶”与“砸”的争吵中将话题成功地提升到了一个新高度。“浪兄”后来还成了“天仙MM”的经纪人，从“天仙MM”所接的各种广告和商业活动案例来看，浪兄也是收获不少。这种案例就是相对典型的“网络新营销”了。“营销工作室”操作得当的话，可以从中得到相当丰厚的直接回报。这类案例的特点是本身有一定条件，但是缺乏争议或者追捧，营销工作室的工作就是组织人参与争论、刷PV，相对人为地制造热点。

第三类的难度最大，因为此类案例中涉及事件或者人物本身条件相对平庸，非常缺乏卖点。这个时候“营销工作室”的力量就体现出来了。首先是要对人物事件进行前期分析，寻找炒作点。然后打造非常有特色的标题或者照片，吸引网民的前期注意力，随后通过组织人不断的争论将热点慢慢制造出来。最后再选择合适时机，主动联系平面媒体或者电视媒体进行宣传，将3类媒体的力量集合一处，发挥最大效应。比较典型的案例诸如博客名人“二月丫头”（这个我相信）、猫扑话题“铜须事件”（这个也是人工制造的……）、天涯社区“卖身救母”事件（糊涂了，这种事情也是策划的？）、新浪另类美女丁贝莉等。

当时我本人对此将丁MM归于此类表示严重反对，不过“老大”的回答让我无话可说，“新浪捧丁MM也就罢了，干什么还搞个‘谁拍下了丁MM的最美瞬间’的话题？告诉你这就是话题的扩展。一方面是他们对题材的准备不够，没有丁MM的更多资料，拿其他的来凑数，另一方面也是让话题变得更立体，你们搞新闻的也知道，对事件的描写，不能仅仅局限于一个方面啊！”

真是一番歪理，不过却也能自圆其说。不过这种营销的获利渠道有哪些呢？在我再三纠缠之后，“老大”终于给我透露了一些。其一是委托方的直接付费。某些案例具有直接的委托方，对营销的目标都有明确的规定，比如PV达到多高、登上多少家平面媒体、进入哪些电视栏目等。不过这种案例相对较少。其二是与网站社区的合作分成。网站出于提高人气的考虑，也需要自己的地盘上多出现这种热点话题，有时也会委托制作这种“营销案例”。这种合作中，网络广告费用的收入分成是最主要的获利渠道。目前这种案例比较多。其三，就是制造出红人之后带来的广告和拍摄收入了。比如“浪兄”在捧红“天仙MM”之后担任她的经纪人，就是最好的例子。不过对于“网络新营销工作室”来说，这种案例都是比较深度的合作，通常会涉及到从网络热点向大众热点转移之后的继续操作，后期的工作已经和一个演艺公司没有什么区别了。目前具有这种实力的机构比较少，通常是和娱乐圈的专业机构和人士合作分成。

更具体的细节还有很多，但都涉及到更具体的机构、人物和细节了。在无法得到多方验证之前，我想我还是不必在此多费口水，省得惹来麻烦让人告我。只是今后对于网络上乱七八糟的热点人物和争议，奉劝大家还是少去掺和。想想我们被人利用来挣钱，却一点银子都没有分到，实在是恼火啊！

什么？我有没有答应“老大”的委托给他们写东西？笑话，这等无聊的事情，我去干就是了，怎么还要收钱呢？太小瞧我的人品了。P


WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界


全新7区火爆开放
全新架构稳定服务 全面提升各区游戏体验


BLIZZARD
ENTERTAINMENT

功能为王
——华硕500g无线路由器与100GE无线网卡

■晶合实验室 小虫

厂商：华硕电脑（ASUS） **上市：**2006年9月
售价：1900元（无线路由器）、520元（无线网卡）
附件：快速指南、软件及说明书光盘、天线、电源、网线（路由器）/保修卡、驱动及说明书光盘等（网卡）
推荐：拥有多台电脑、注重功能的高端家庭用户
咨询电话：800-820-6655

对拥有多台电脑的家庭来说，通过路由器尤其是无线路由器组建局域网，是共享带宽上网的最佳方案。目前市场上支持802.11g/54Mb带宽的无线产品已成为主流，常见的无线路由厂商有Linksys（隶属思科，主流产品500～600元）、D-Link和TP-Link（主流产品200～300元）等。华硕WL-500gPremium（简称WL-500gP）售价近2000元，是一款定位高端的产品。

WL-500gP的面板采用乳白色塑料，表面布满散热孔，底部预留了垂直悬挂的螺丝孔，侧面也留出了散热缝。前面板有电源、无线、广域网和4个局域网指示灯，背部提供一个4口100Mb交换机、广域网输入、2个USB 2.0接口、“EZSETUP”和系统恢复按钮（图1）。采用Broadcom BCM4318E无线网络芯片，有线网络芯片采用Broadcom BCM5235，USB芯片为VIA VT6212。


图1

WL-500gP的USB接口可用于在局域网内共享打印机、USB硬盘、安装摄像头。其中USB硬盘还可用于局域网内部的FTP空间，通过华硕提供的Download Master v1.1软件，用户可将BT、HTTP、FTP下载任务交给路由器执行，在PC离线时完成下载并保存到USB硬盘内。共享打印机在PC端安装驱动，没有兼容性问题；而摄像头必须通过华硕认证（说明书未给出认证列表），除能在局域网内使用外，用户还可通过广域网对其访问，实现简单监控功能。

华硕提供的软件还有供用户初次连接使用的EZSETUP、固件升级失败救援的Firmware Restoration和搜寻路由器的Device Discovery。Firmware Restoration除可进行固件恢复，还能升级固件（图2）。WL-500gP设置界面采用文件树形式，但最新版Firmware未提供简体中文界面（有繁体中文）。除常用的拨号、虚拟服务器、无线加密、IP设定、NAT功能外，还内置了SPI防火墙功能，能利用时间、URL、关键词、MAC地址制定访问规则，规范局域网用户行为；还通过带宽管理功能，根据IP地址和端口范围制定上行或下载的最高/最低带宽。

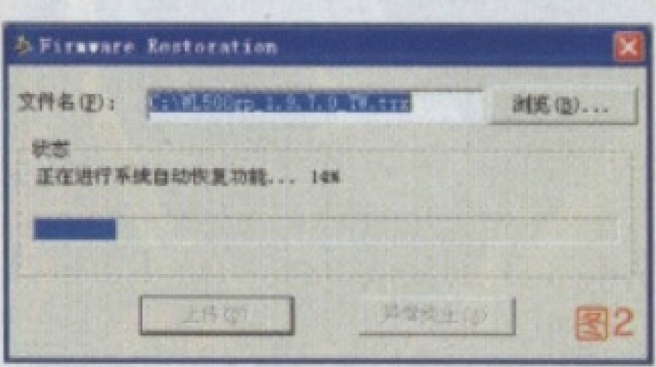
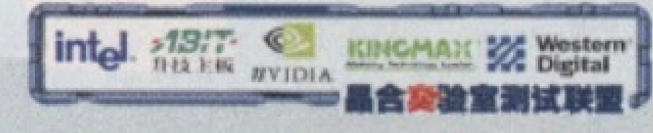


图2

WL-100GE是一款PCMCIA接口的802.11g笔记本网卡，支持WL-500gP无线芯片BCM4318E的“Broad Range”“Afterburner”技术，可使信号覆盖范围提高2倍，传输速率提升35%。其特别之处是末端有可折叠的天线（图3），对信号接收有一定帮助。它需要安装驱动才能使用，Win2000及以下系统中只能用华硕的软件进行设置。

测试通过1Mb的北京网通ADSL环境进行，接入2台台式机和2台笔记本，其中台式机采用100Mb网卡接到路由器的交换机上，一台笔记本采用思科Aironet 340无线网卡。所有设备同时上网，尽可能地同时进行各种下载、上传、浏览网页、IM聊天等操作，没有掉线和路由器死机的情况，发热量控制也相当出色。通过NetIQ Chariot v5.9测试带宽，有线设备之间可达94Mb左右的水平，无线网卡到路由器带宽为24Mb左右，打开Afterburner后可达30Mb左右。

图3





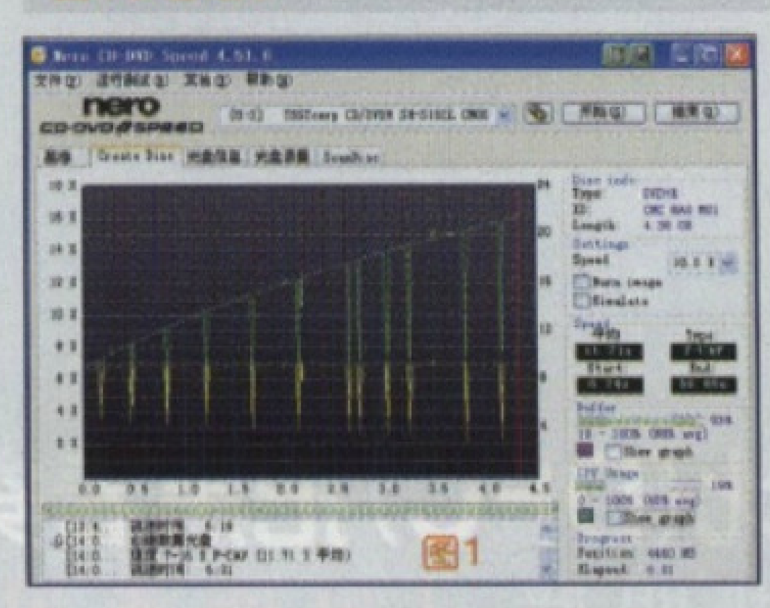
华硕WL-500gP的稳定性表现很好，且提供了丰富的软件和许多独特功能，无线局域网的覆盖范围对家庭应用来说绰绰有余，不过传输速率的表现不尽如人意。WL-500gP路由器和WL-100GE无线网卡目前报价较高，应该还有一定降价空间。P

炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★

黑色风暴
——三星SE-S164外置DVD刻录机

■晶合实验室 小虫

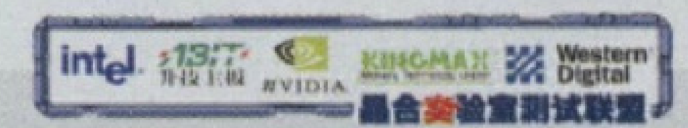
厂商： 三星电子（SAMSUNG） **上市：** 2006年8月 **售价：** 799元
附件： 电源适配器、驱动及软件光盘、USB线、三包卡、底座等
推荐： 注重性价比和功能的移动光存储用户
咨询电话： 010-68718858


图1

三星SE-S164造型稳重，机身用料、做工、手感均相当出众，背部是电源接口、开关和USB接口，中间有散热孔。它支持16×DVD±R写入、8×DVD+RW、6×DVD-RW、8×DVD+R DL、4×DVD-R DL、48×CD-R、32×CD-RW和5×的DVD-RAM写入，并支持光雕技术，通“吃”当前所有DVD光存储技术。配备2MB缓存，支持Burn-Proof防刻死技术，其他特色包括双路激光智导（Double-OPC）、智能速度优化（SAT）、智能倾斜补偿（TAC）、智能调速（Magic Speed）和重力平衡系统（WBS）技术等。此外，它还符合RoHS环保规范。这款刻录机采用P-CAV方式写入DVD±R，最终速度均超过标称的16×，平均写入速度约11.71×（图1），刻录一张光盘约需时5分58秒～6分11秒（视盘片质量和电脑USB 2.0接口速度而定）。读取也采用P-CAV方式，DVD±R最终都达到12.19×以上，随机寻道时间也比标称的130ms快。



三星SE-S164的外观设计很有特色，功能全面，性能表现可圈可点；整体工作较稳定，发热量和噪声控制都很出色，只是读写曲线均有轻微波动。其真正的“杀伤力”是价格，对市场中维持在千元以上的各大品牌外置刻录机会形成较大冲击。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

最后的原生AGP显卡
——双敏火旋风8028 XT

■晶合实验室 魔之左手



厂商： 双敏 **上市：** 2006年9月
售价： 799元
附件： 驱动光盘、电源转接线
推荐： AGP接口升级用户
咨询电话： 0755-33356326

RADEON X800曾是ATI的顶级产品，且它是一款“原生”AGP显示芯片。双敏火旋风8028 XT是一款针对AGP主板升级用户的产品。

火旋风8028 XT版型较为简洁，有些像X1600 HM，除外接电源接口外很难看出曾经的高端显卡样子，采用涡轮式散热器。显卡正反面共安装了8颗Hynix 2.8ns DDR显存，容量256MB，位宽256b。其默认核心/显存频率为400/700MHz，与X800 XT有一定差距；提供了DVI、VGA和S-VIDEO输出。考虑到它的定位，我们测试中采用了配置一般的平台：Intel原厂865PE主板、P4 2.4C处理器、512MB DDR内存，操作系统为中文Windows XP+SP2，安装Intel芯片组驱动8.1.1.1001和ATI公版显卡驱动6.8版。

3DMark 05 v1.20总分	
1024X768	4166
1280X1024	3628
3DMark 03 build 360 总分	
1024X768	8551
1280X1024	6846

该显卡表现出相当不错的性能。需要注意的是，测试平台和我们目前的顶级平台有相当大的差异。从3DMark成绩看，即使是在这样的测试平台下它也完全能应付最新的3D大作。





作为面向AGP升级用户的产品，双敏火旋风8028 XT可提供超越大部分主流中端显卡的性能，而价格更是它吸引老玩家的优势。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★



老字号新作坊
——中环“数码先生”16× DVD刻录盘

■晶合实验室 狂暴鸭

CMC中环集团是中国台湾省较有实力的盘片生产厂商，之前一直在为许多品牌（如怡敏信的部分盘片）的刻录盘做代工，最近与其内地代理商迅宜一起推出了自有品牌的Mr.Data（数码先生）DVD+/-R刻录盘。CMC送测的16× DVD+R与DVD-R盘体表面色彩鲜明，盘面印有“数码先生”印章样字体，平添了一份古朴气息。盘片测试采用三星TS-H652D DVD刻录机与Nero 7.0软件。



DVD+R测试曲线

从刻录曲线看，16× DVD+R和16× DVD-R均以CAV（恒定角速度）进行，7×起步，16×结束，平均11.83×；16× DVD+R耗时6分6秒，而16× DVD-R耗时5分59秒，刻录曲线有较规则的波动。而盘片质量均能通过，DVD-R盘片的PIE/PIF错误率控制相对较好。

厂商： CMC中环（迅宜代理）
上市： 已上市
售价： 3元/张（50片装）
附件： 无
推荐： 普通刻录用户
咨询电话： 010-82676888-耗材事业部

中环16× DVD+/-R盘片在测试中均可达到16×速度，只是略有点“挑”DVD刻录机。目前大多数刻录盘片的性能差距已十分微弱，因此用户购买时应更多地关注品牌与售后服务、盘面图案风格、价格等因素。数码先生作为新生的CMC自有品牌，还有待市场的进一步考验。

炫目度： ★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★

专为普通玩家设计
——优派PK派对键鼠套装

■晶合实验室 魔之左手

与一些为游戏键位特殊优化和设计的产品不同，优派PK派对中的键盘采用标准键位，应该是为了保证流动性较大的网吧用户能较好地适应。它只是针对网游和对战游戏的常用键采用特殊颜色，例如一般被用作“前”“后”“左”“右”移动的键盘W、S、A、D键，常被用作技能快捷键的H、J、K、L、B及Shift、Ctrl和小键盘方向键等，都采用了灰白色按键，在整体为黑色的键盘上显得非常醒目，玩家视线扫过便可掌握按键位置。套装中的光学鼠标采用对称外形，标准3键式滚轮，左右键位的指位略有凹陷，滚轮上则刻有较明显的防滑纹，并带有滚动阻尼。套装中的鼠标、键盘都采用PS/2接口。

从实际使用看，套装中的键盘按键稍软，有利于用户的快速击键；光学鼠标尽管未标注分辨率和刷新率等规格，但基本没出现跳帧、丢失指针和抖动等现象。无论在重量、外形还是手感等方面虽然和高档鼠标有一定差距，但应付一般的策略和射击游戏、网游等还是很称职的。

厂商： 优派（ViewSonic）
上市： 2006年8月
售价： 139元
附件： 无
推荐： 一般家庭用户和对战游戏玩家
咨询电话： 800-820-3870





尽管作为一款精简型的产品，优派PK派对键鼠套装的性能和外形等都无任何特殊之处，但却非常适合其定位。

炫目度： ★★★☆
口水度： ★★★
性价比： ★★★★

佳能EOS 400D数码单反相机实拍样张

（评测见本期第40页）



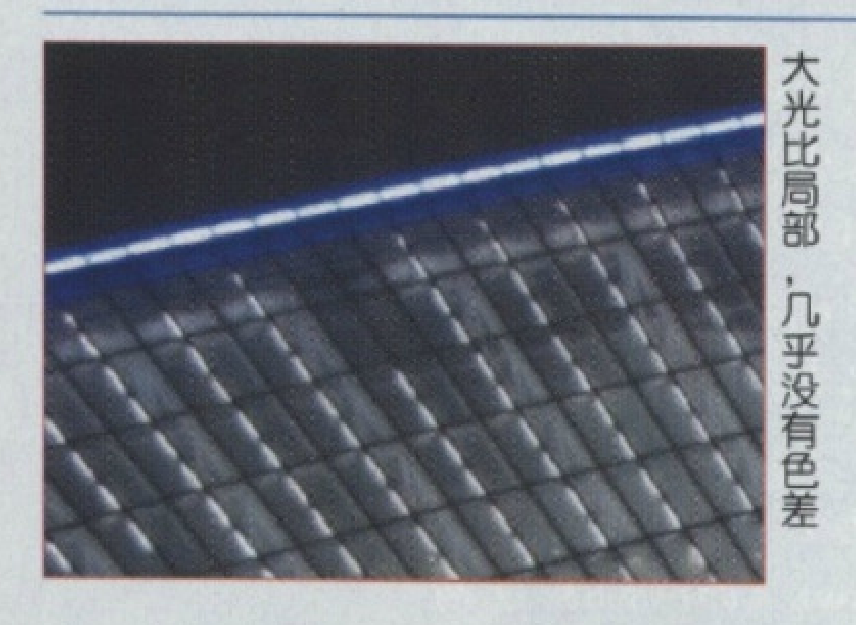
人像实拍（EF200mm/2.8L，1/350s，F2.8，ISO100），400D配合长焦L头，色彩迷人



衣服纹理100％截图，千万像素对提高分辨率意义较大



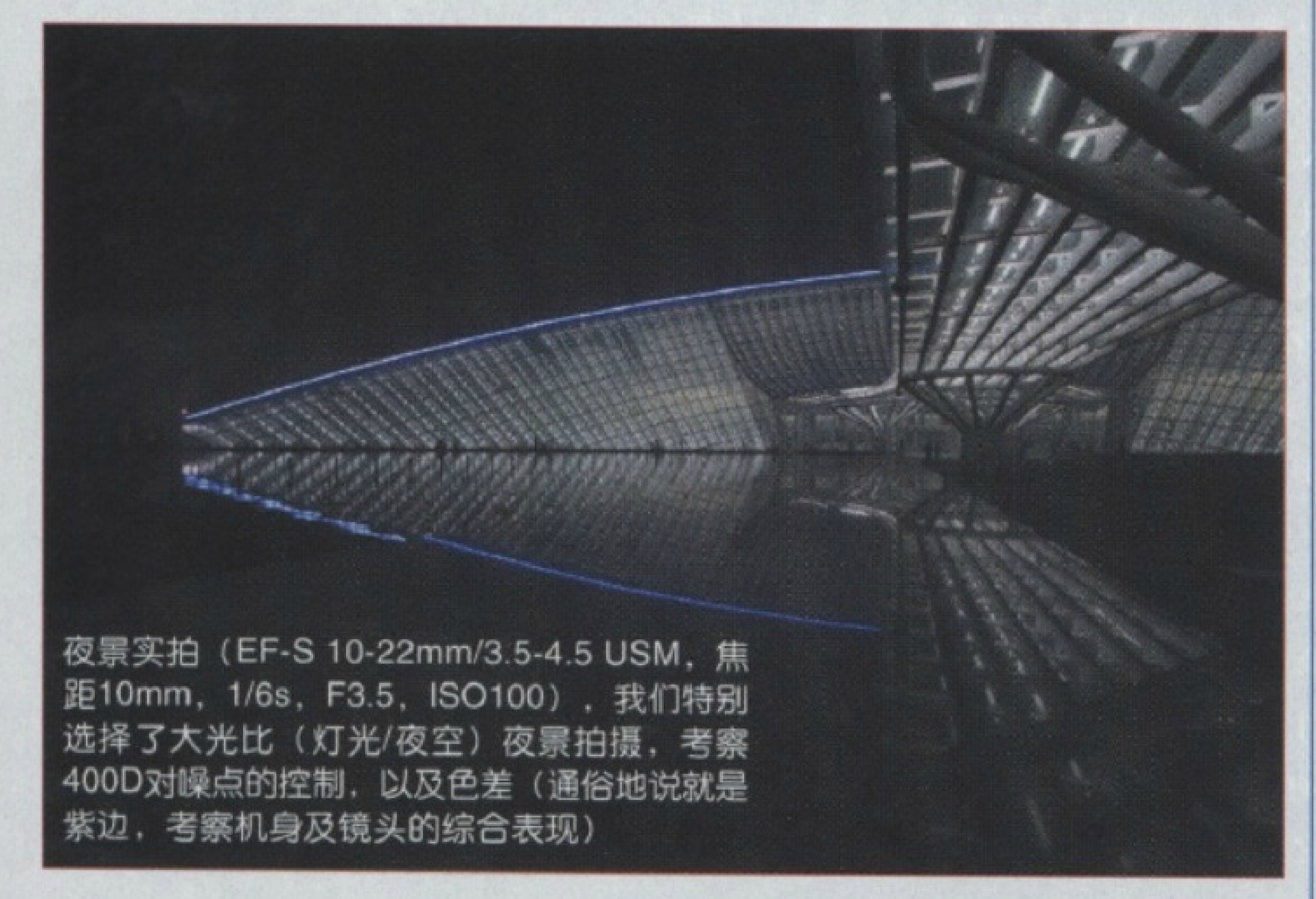
借助灰板设置手动白平衡，400D非常真实地还原了实物颜色，右下角是自动白平衡设置，可以看到在低色温下其自动白平衡还是有相当的偏色（偏红、黄）



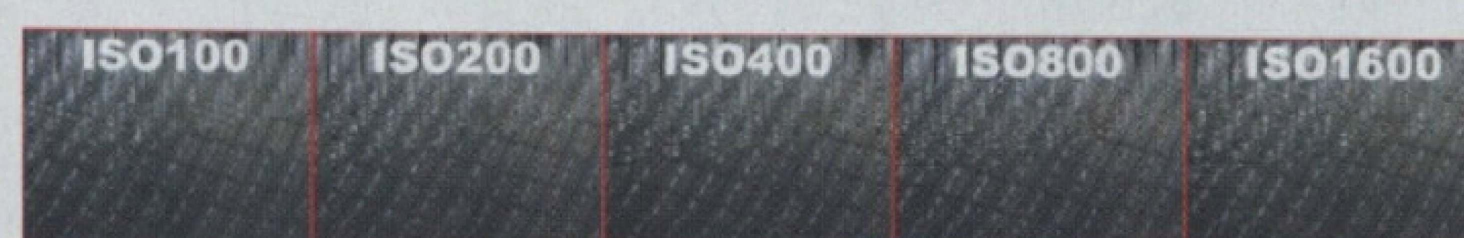
大光比局部，几乎没有色差



酒吧环境拍摄局部截图



夜景实拍（EF-S 10-22mm/3.5-4.5 USM，焦距10mm，1/6s，F3.5，ISO100），我们特别选择了大光比（灯光/夜空）夜景拍摄，考察400D对噪点的控制，以及色差（通俗地说就是紫边，考察机身及镜头的综合表现）



ISO分辨从100提高至1600，400D噪点控制异常优秀，特别需要提及的是其噪点控制并不是以牺牲细节为代价，这一点尤其可贵



酒吧环境拍摄（EF28-70/2.8L，焦距64mm，1/30s，F2.8，ISO 400），暖色调和冷色调的真实记录，色彩过渡非常柔和，虽然使用了ISO 400，但噪点控制非常出色



不3不4的视听浑水?

■本刊记者 龙猫

李月是记者的堂妹，喜欢听音乐的她一直想买部MP3随身听。前些天，李月兴高采烈地告诉记者，她的父母一步到位，借出差的机会给她买了一部MP4。那部MP4的外型和大小与一般的MP3播放器相差无几，却带有音频/视频播放功能，价格比一些MP3还要便宜许多。她们全家人坐在一起，好不容易弄清楚怎样把MP4和电脑连接在一起。当他们准备往里面拷贝一部电影试看一下时，却发现该机无论如何也无法播放电脑上的视频文件。百思不得其解的李月把它拿给记者，让我帮她想想办法。

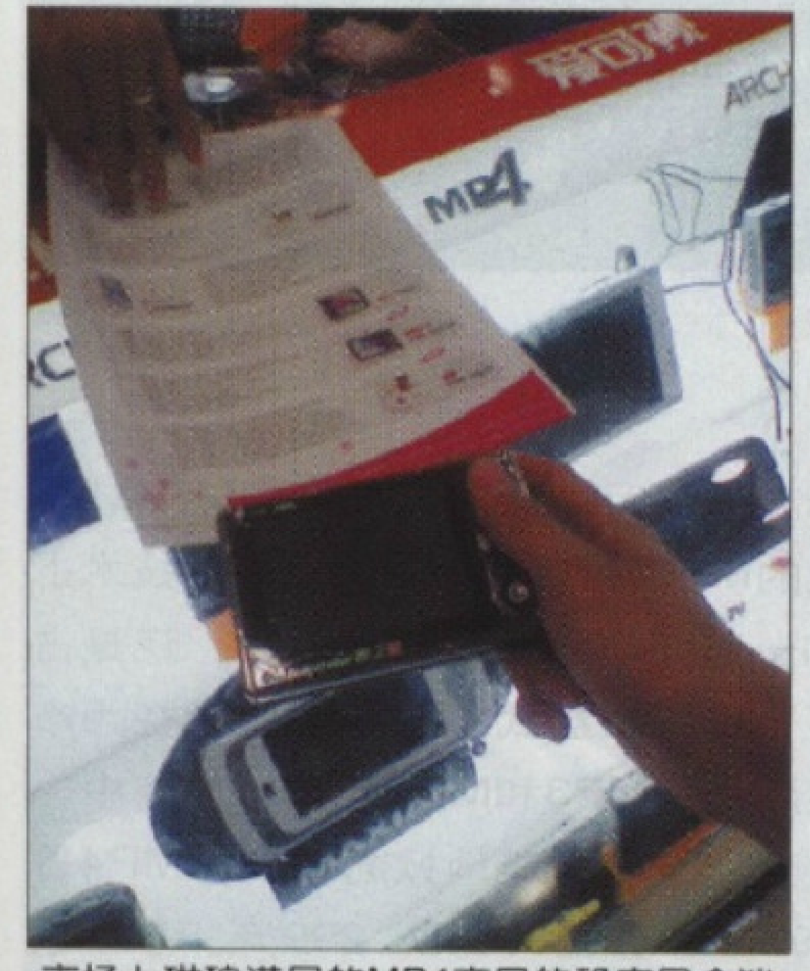
这部MP4拿在手上轻飘飘的，机身上印着“MP4”的字样，牌子却从未听说过；此外，明显是CSTN材质的屏幕表现也很粗糙。阅读了说明书后，发现这部MP4只支持.mtv和.swf（即Flash）这两种视频格式。记者挑选了一部电影，用随机光盘里附带的转换软件进行转换。没想到这部原大小为600MB左右、长约120分钟的影片，经过近2个小时转换为.mtv格式后体积激增为1.4GB，而这部MP4的容量也不过只有1GB。在将影片更换为一首MTV（真正的MTV）后，记者终于顺利地将影片成功转换，并拷贝进MP4中。然而在播放时又遇到了其他问题——首先是由于屏幕材质问题，导致视频播放时产生严重的拖影和色彩失真。而更奇怪的是，尽管记者已经严格按照软件说明上的方法进行操作，在播放那首压缩好的MTV时仍出现了音画不同步的现象。改用.swf格式后，虽然转换后的文件体积有所减小，且声音可以正常播放，但一部屏幕比例原本为16：9的影片却被生生拉成了4：3，变形的画面看起来令人十分不适。最终，沮丧的李月只好放弃了用这台MP4看电影的念头，只把它当成一部普通的MP3来用。

记者问李月，买机器的时候为什么不好好挑选一下。她告诉记者，她原本只是想买部MP3，但因为她的父母对这些数码产品一窍不通，只能请商家推荐“又便宜又好”的。于是商家便拿出了这款产品，并十分热情地告诉他们，这是现在最流行的MP4。商家称，这款机器是某著名数码品牌旗下的合资品牌，既能听音乐，又能看电影，价格也很便宜；1GB容量的只要599元；售后服务没得说，出现质量问题一年保换——总之，没有比它更划算的了。就这样，李月的父母买下了这部MP4，烦恼也就接踵而至了。

穿上MP4“马甲”的“视频MP3”

像李月这样被商家“忽悠”，把这种“MP4”买回去的消费者并不在少数。以北京中关村的海龙、鼎好等几家电脑城为例，在许多原本专卖MP3的摊位上，MP4早已开始唱起了主角。而在这些MP4产品中，至少有80%以上是李月买的那种“MP4”。通过观察，记者发现多数商家在销售过程中并不会特意向消费者说明这些产品支持的文件格式、屏幕材质等参数，一概以“MP4”相称。在随机调查的10名消费者中，多数人都把注意力放在价格、外观和视频演示效果上，仅有4人对屏幕表现力和机身容量提出过疑问，而问及支持视频文件格式的仅有2人。当记者问几名消费者：“你知道什么是MP4么？”他们几乎都会脱口而出：“知道啊，不就是能放电影么。”

能放电影的就是MP4吗？市场上自称MP4的产品至少有百余种，其价格和品质却是千差万别。如果按照类型划分，现有的MP4播放器大致可分为3种：1.以闪存为载体，屏幕和容量较小，支持视频格式较少，价格也相对低廉的产品。2.采用笔记本电脑硬盘存储，配有2.5″以上液晶屏，支持AVI，甚至可以直接播放VCD和DVD等文件格式的产品。它们的价格多在2000元甚至3000元以上，是名副其实的高端产品。3.屏幕为2～2.5″，成像效果较好，同样采用闪存存储，但支持存储卡扩展，且支持AVI等常见文件格式的产品。其价格处在前两者之间，多为1000元左右。



市场上琳琅满目的MP4产品的确容易令消费者感到无所适从

那么，究竟哪一种才是真正的MP4？这个问题看似简单，却远不像“什么是电视”“什么是DVD”这样有标准答案可供参考。由于视频格式和解码芯片种类过多，各MP4厂家又各自为政，缺乏统一的标准，导致现在MP4始终缺乏准确的定义。

尽管如此，MP4仍有一些约定俗成的“硬性指标”以和其他视频播放器加以区分。号称最早将“MP4”这一概念引入中国的法国爱可视股份有限公司市场总监李琦瑶告诉记者，虽然目前关于MP4产品尚无准确的定义，但爱可视认为，MP4产品必须至少具备以下3个条件：1.具备MPEG-4格式及其他各式视频播放功能；2.具备大容量存贮空间，最少应该有20G的容量；3.配备26万色或以上的LCD，因为MP4主要应用于视频播放，图像的显示十分重要。

而爱国者移动影音事业部产品经理金向东则对记者表示，目前无论是芯片厂商、方案设计公司还是硬件制造商，对于MP4的产品定义还未有统一的意见。但总体上大多数厂商认为一款MP4产品应该具备软件（操作系统、菜单界面）和硬件（显示屏、主控处理芯片、硬盘或闪存存储器）两大系统，这也是MP4产品的关键组成部件。MP4播放器的最重要功能就是让用户欣赏到高品质的影音效果，因此一台MP4播放器应具备解码能力较强的主控芯片（如SigmaDi85XX、TI320）、显示像素较高的TFT显示屏（如1600万色TFT、低温多晶硅TFT）、能够支持播放主流视频格式（例如AVI、DivX、MPEG2、MPEG1）这三大主要条件，才能充分满足用户对欣赏视频影音文件的要求。

都是彩屏，都有视频播放能力，那些价格低廉的“MP4”又是些什么产品呢？“它们不能算是MP4，本质上也仅仅是MP3，视频播放只不过是其附加功能。它们被称作MP4纯粹是商业炒作行为，欺骗了不少消费者。”在



MP4的宣传在电脑城中无处不在


即便在地铁站里，MP4的广告也随处可见



不知不觉中，MP4的概念已经开始深入人心

谈到这些产品时，李琦瑶的义愤之情溢于言表。他说，由于屏幕小、闪存容量小，播放视频文件需要格式转换，使这种产品具有很大的局限性；而其屏幕也大多都采用了OLED、CSTN等低端产品，根本无法提供高清晰度的播放效果。金向东也认为，这些视频MP3之所以价格低，主要原因是其主控处理芯片能力弱，只能支持一二种视频格式，不能满足支持大多数主流视频格式文件的需求。显示屏的显示效果较差，完全无法与多数正品MP4的26万色甚至1600万色TFT屏幕相比。此外，其产品外观工艺及配件等细节方面也存在差距，产品外观工艺粗糙，配件质量无法保证。而正品MP4播放器则更加重视产品细节方面，不会在这方面偷工减料而节省成本。

几种常见的视频格式

AVI： AVI是音频视频交错（Audio Video Interleaved）的英文缩写，它是Microsoft公司开发的一种符合RIFF文件规范的数字音频与视频文件格式。AVI格式允许视频和音频交错在一起同步播放，支持256色和RLE压缩，但AVI文件并未限定压缩标准。因此，AVI文件格式只是作为控制界面上的标准，不具有兼容性。用不同压缩算法生成的AVI文件，必须使用相应的解压缩算法才能播放出来。

DivX： DivX是一种媒体编码压缩技术，由两部分组成：视频为MPEG-4格式，音频为MP3/WMA格式。它采用了这两种压缩算法用于编码，将视频和声音合并在一起。

MPEG-1： MPEG-1格式即我们通常所说的VCD视频格式，可针对SIF标准分辨率的图像进行压缩。视频速度每秒可播放30帧，具有画质好、音质接近于CD等优点，不过对解码芯片的运算能力有较高要求。

MPEG-2： MPEG-2制定于1994年，设计目标是高级工业标准的图像质量以及更高的传输率。它所能提供的传输率在3Mb～10Mb/s之间，在NTSC制式下的分辨率可达720×486；也可提供广播级的视像和CD级的音质。

ASF： ASF是Advanced Streaming Format的简称，是由微软公司开发用于网络传播和播放动态影像的一种流媒体格式，包含音频、视频、图像等多种形式。其最大的特点就是体积小，是针对网络传播而开发的通用多媒体文件格式。

MTV： 这是视频MP3较早支持播放的视频格式，也是目前最常见的视频格式。但其缺点也很明显——文件体积大，画面质量也欠佳。

AMV： 同样是视频MP3的常用格式。相对于MTV来说，它比MTV视频格式有着更好的压缩比和画面质量。

视频MP3——后MP3时代的疯狂产物

可以说，视频MP3的出现标志着“后MP3时代”，即MP3转型阶段的开始。尽管和真正意义上的MP4相比，视频MP3并无技术上的优势，但其凭借低廉的价格和一些“非常”的宣传手段，还是占据了相当可观的市场分额，以至于许多硬盘式MP4厂商将其视为市场上的“毒瘤”。在这些涉嫌混淆视频MP3和MP4概念的厂商中，不乏一些知名企业的身影。这些企业大张旗鼓地掀起各种“MP4普及风暴”，从699元、599元到499元，甚至399元、299元，不断创造着“MP4”的最新低价。而实际上这些所谓的“超低价MP4”，几乎无一例外地为视频MP3。

从本质上来说，视频MP3只是MP3的一个衍生物，而MP3向彩屏、视频的方向发展也已成为MP3市场中的必然趋势。作为传统MP3的替代品，此类产品仍可凭借体积小、重量轻、耗电少等特点继续在市场上存在。而作为附加功能，加入视频播放也无可厚非。但如果商家本末倒置，将“带视频功能的MP3”夸大为MP4，并将其作为卖点大肆宣传，有意混淆视听，就明显是在误导消费者了。

除了正规厂商生产的产品外，一些贴牌和仿制产品也纷纷杀入市场搅局，一时间MP4市场开始逐渐呈现出2004年前后MP3市场贴牌和仿冒货泛滥，最终形成恶性竞争现象的态势。记者不止一次在商城中看到打着索尼标志的“MP4”，而事实上索尼从未推出过MP4类的随身视频播放产品。更令人啼笑皆非的是，许多产品在一家摊位上还打着索尼的品牌，到了另一家就摇身一变成了三星的。其他琳琅满目的品牌也让自认为“见多识广”的记者大开眼界，百十来个牌子仿佛一夜之间破土而出，钻进了大大小小摊位的柜台里。而且除了一些真正的品牌产品外，走遍电脑城的“MP4”专柜，这些牌子几乎没有重复的。



这部“能放MP4的iPod nano”无论是包装还是外观都与真品相差无几



背面的商标也一应俱全，几可乱真



如果不是转盘上的“A-B/REC”标记，估计内行也难以分辨真伪

在鼎好电子商城地下一层的一个专柜中，记者发现了许多成捆的无包装视频MP3在出售，其中更有“苹果iPod nano”等产品。摊主向记者介绍说，他们这里同时做批发和零售业务，许多摊位的“MP4”就是从她这里进的货，所以她这里的价格最便宜。在问及产品来源和保修等售后服务时，摊主告诉记者，这些“MP4”均来自深圳的工厂，可以保证质量。购买的产品可以保修一年，质保业务就由她这里提供。记者表示想买一款性价比高的MP4，摊主拿出一款仅售300元的1GB“iPod nano”。记者对这款机器产生质疑时，摊主直言不讳地说“这当然是仿制品”。这些虽然是仿制品，功能却比真正的iPod nano还多——它能放MP4。而且因为价格便宜，出货量比真nano好得多。在这位摊主的柜台上刚好摆着一个刚刚拆开的视频MP3，整个机身里只有一块电路板用几根飞线与电池和屏幕相连，极尽简洁之所能，不得不令人怀疑其耐用性。此外，一旦有一天这家摊位由于种种原因撤出鼎好，那么所谓的“一年质保”也就成了一纸空谈，而面临这一问题的绝不仅仅是从这一家买过类似产品的顾客。



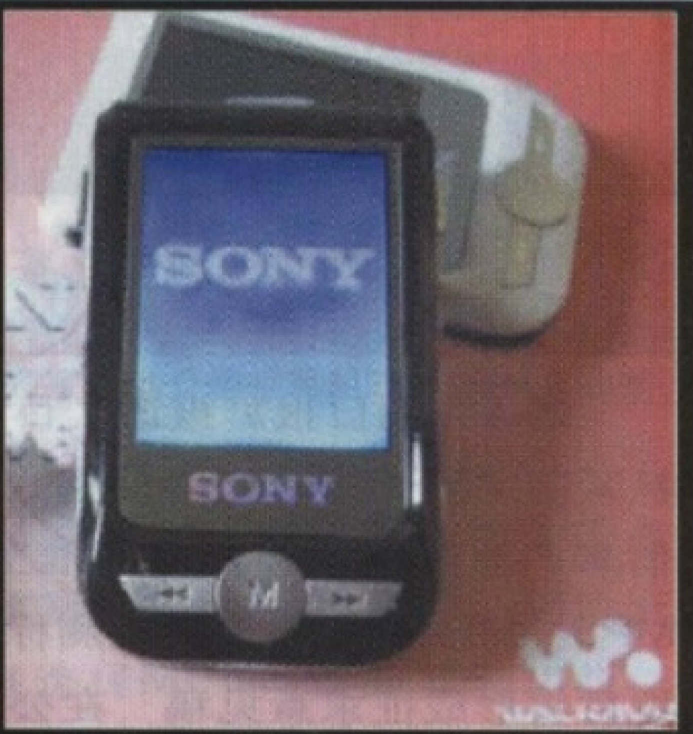


这个柜台中摆放着成堆成捆的“MP4”，红圈中是一部刚刚拆开的，可以看见其用料和结构极为简单

据李琦瑶介绍，作为消费电子的生产基地，深圳、东莞等地密布着大量的MP3生产企业和作坊式工厂。随着MP3利润的趋低和MP4概念的升温，这些企业开始纷纷转产MP4。由于真正意义上的MP4技术门槛较高，这些企业的技术水平和生产能力有限，但他们又不想放弃捞取利润的机会，由此便出现了大量偷换概念的视频MP3产品。金向东则认为，既然目前市场上出现了大量的视频MP3产品，说明此类产品仍具有很大的市场需求，许多知名品牌厂商推出视频MP3产品便可证明这一点。但一些厂商将视频MP3产品宣传成“MP4”来吸引消费者，就是一种不负责任、甚至是欺骗消费者的行为。



这部“索尼MP4”竟然可以使用诺基亚手机电池供电



而这部的包装盒上连“Vaio”和“Walkman”的标志都有，开机Logo也有“SONY”字样

但对于MP4市场是否将重蹈当年MP3恶性竞争，导致大量MP3厂商倒闭或转型的覆辙，两者的看法则大同小异。金向东认为，后续MP4市场是否会进入之前MP3市场的恶性竞争局面目前还难以预见，但之前MP3的恶性竞争已经让大多厂商认识到，只打价格战是一种“损人不利己”的行为，对推动市场的良性发展只会起到负面作用。而且之前多数过分依赖价格竞争的MP3厂商目前已不复存在，或者倒闭，或者转产。相对于MP3，MP4在产品技术含量、产品元器件成本及制造工艺水平上都有更高的要求，一般实力和规模较小的厂商很难达到，而实力及规模较大的厂商则多会采用对市场发展有利、对消费者负责的竞争策略。李琦瑶也表示，虽然同为随身娱乐设备，但相对于MP3而言，MP4的技术含量要高得多。其中包括微硬盘技术、解码芯片、LCD屏幕技术等，都不是一般企业可以轻易跨越的门槛，这也最大限度地降低了MP4重蹈MP3覆辙的可能性。而且一些负责任的厂商正积极推动行业相关标准的制定，以规范行业健康发展，避免MP4产业重演MP3的悲剧。

标准缺失下的混沌迷局

如前文所述，MP4始终缺少一个统一的行业标准，这正是造成目前国内MP4市场混乱局面最重要的原因之一。也正因为如此，工商部门也无法对一些厂商将“视频MP3”宣传为MP4的行为作为虚假宣传进行处理。此外，由于目前国内的MP4采用的芯片均由国外企业生产，即是说MP4的核心技术仍掌握在国外企业手中。在前有国产DVD厂商被集体征收专利费、后有EVD产权被出售给国外公司等一系列和


1GB容量299元，品牌是“SHE”，你听说过吗？



在以往MP3为主的柜台里，MP4早已开始唱起了主角



爱可视是最早将MP4概念引进中国的厂商，也是MP4行业标准制定的积极推动者之一

自主知识产权相关的前车之鉴下，制定中国自己的MP4标准更成为当务之急。

据《光明日报》报道，目前信息产业部正组织有关专家组抓紧制定MP3、MP4等便携式多媒体播放器产品的检测标准。信息产业部移动存储器标准工作组组长陈庆方介绍说，目前MP3、MP4播放器产品检测标准草案已经完成，经过工作组审议后将形成征求意见稿，在公示并补充修改后最后报批。首批推出的质量检测标准包含MP3、MP4播放器音视频性能指标、存储速率及容量、安全和电磁兼容、电源适应性、环境适应性以及检验、包装、运输、存储要求等。

陈庆方介绍，在推出质量检测标准后，移动存储器标准工作组将协调相关组织，以开放原则随时吸纳有兴趣的企业参与，共同致力于推出包括数字版权管理在内的相关技术标准，并在编码、解码、显示等技术标准方面，优先选用已有的自主知识产权标准，推进MP3、MP4等便携式多媒体产品标准体系的建立。而且，摄像、游戏、无线上网等功能也不断集成到MP3、MP4播放器上。技术的发展需要相关标准随之推出，为产业长远发展打下坚实基础。

那么，在行业标准尚未出台之前，如果要选购一部令人满意的MP4，消费者又该遵循怎样的标准呢？两家厂商的负责人从不同的角度给出了参考答案。



硬盘式的产品因为价格高昂，体积庞大，购买的人并不是很多

部分视频格式的转换时间及转换后文件大小（计算机配置：P4 2.8，768MB内存、40GB硬盘、英特尔845G集成显卡。由于机器配置等客观因素存在差异，本部分内容仅供参考）

试验影片：《龙虎门》，格式：AVI，片长：01:33:44，文件大小：700MB。

转换为SWF格式： 起始时间18:40，结束时间：19:30。耗时：50分钟，转换后：291MB（标准品质）。备注：屏幕比例由16:9变为4:3。转换工具：Total Video Converter 3.01。

转换为ASF格式： 起始时间：19:45，结束时间：20:32。耗时：47分钟，转换后：648MB（标准品质）。备注：出现音画不同步现象。转换工具：Total Video Converter 3.01。

转换为MTV格式： 起始时间：20:40，结束时间：22:36。耗时：116分钟，转换后：约1.5GB。转换工具：MP3 Player Utilities 3.57。

转换为AMV格式： 起始时间：22:45，结束时间：23:50。耗时：65分钟，转换后：221MB。转换工具：MP3 Player Utilities 3.57。



即便是硬盘式MP4，市场中也开始出现许多过去闻所未闻的品牌，可见这块市场的诱惑之大


现在商家经常会向消费者推荐介于视频MP3和硬盘式MP4之间的闪存型产品


闪存型MP4产品是个折中的选择，这种价格相对较低，却提供了更大的屏幕和更丰富的视频格式，并且支持存储卡扩展

金向东说，既然购买MP4产品主要是为了满足欣赏大量视频影音文件的需求，因此，1.要选择支持播放主流视频格式（例如AVI、DivX、MPEG-2、MPEG-1），并具备较高显示效果液晶屏（如720×480，即DVD分辨率）的MP4，以保证用户的视觉需求。2.根据自己的需求来选择产品的存储介质（硬盘或闪存）



如果消费者不询问，鲜有商家主动介绍视频MP3和MP4之间差别的

及容量。如果用户要存储大量的影音视频文件并希望兼具移动硬盘的功能，应选择硬盘式MP4；如果以欣赏音乐为主的用户，则适合选择闪存式MP4。3.根据自己的需求来选择MP4具备的其它功能，例如具有OTG或读卡的"数码相机伴侣"、电子书、录音、游戏功能等等。4.检查产品的外观工艺及产品配件等方面。通过观看及触摸来判断产品外观工艺是否合格，查看产品配件的种类是否能充分满足各种使用的需求。5.产品的售后服务也很重要。很多小厂商的产品虽然价格较低，但是无保障或不完善的售后服务很可能会给用户造成损失。

李琦瑶则从MP4产品本身进行了阐释。他说，挑选一部好的MP4，要先看它的核心部件。几乎所有的MP4都具有处理器、液晶显示屏和存储设备三大基本部件，它们的性能直接影响对MP4的使用。

1.处理器

不同于MP3，MP4需要强大的中央处理器芯片，不仅要内建视频编解码芯片，作为模拟与数字两种信号间转换之用，还要用来连接视频解码器与DSP的总线，以及LCD显示器的驱动电路等，最主要的则是对MPEG-4文件进行解码和播放。目前市场上的主流MP4一般都是采用德州仪器TI或英特尔的数字处理芯片。另外，各大厂商的整体电路设计、软件和生产工艺也会影响MP4的性能。所以消费者在购买时，可实际操作试试反应速度，再用一些高分辨率的30帧/秒的视频进行测试，观察播放是否流畅。

2.液晶显示屏

在挑选MP4的液晶显示屏时，主要应考虑3个重点因素，分别是液晶屏尺寸、分辨率和色彩表现力。选购时首先要看清楚液晶屏参数。液晶屏大小的选取很重要，屏幕的布局也分为竖向设计和横向设计。目前主流MP4都采用横向设计的液晶屏，MP4液晶屏正从3.5″向4″甚至更大尺寸发展。同样大小的屏幕，分辨率的高低也影响观看电影的效

果。选购时最好对比一下显示屏，屏幕越细腻、颗粒感越小越好，也可用一些静态图片观看图像的细腻程度和细节表现力。

3.存储设备

目前，MP4和MP3一样，可用硬盘和闪存卡存储影音文件。由于MP4视频文件容量较大，闪存卡容量有限，即使插上扩展卡也只会提升数GB的容量，而且这样会增加二次投入。硬盘式容量高达几十GB，可存储几十甚至上百部电影，而且目前硬盘的防震能力已基本可以和闪存卡相媲美。如果买MP4只是为了看看MTV或短片，过一下随身卡拉OK瘾，对音质画质要求不高，可以考虑闪存式；但如果是为了看MP4影片以及追求更为丰富的扩展功能，则更适合选择硬盘式的产品。

结语：脆弱的消费类电子市场

当初在做揭露"网e拍"真相的《挂狗头，卖？？肉》和分析当时国内的MP3与手机市场中贴牌及仿冒现象横行的《贴牌，贴牌》这两篇文章策划时，记者还曾感叹过国内一些商人高超的"忽悠"和仿造能力。然而时至今日，这种现象尚未在市场中消失，记者自己却早已经对此见怪不怪了。去年记者去深圳出差，曾顺便探访了位于华强北的一些电子市场。在这些市场中最令我印象深刻的便是那一堆堆、一捆捆、一箱箱的"白牌"MP3和"MP4"。在这里，数码产品不再如人们印象中那般精密昂贵——仿佛它们不是电子产品，而是可以成吨买卖的建筑材料。只要你想做，租间民房，雇上三五个熟练工，再一拍脑门想个商标，一个品牌便从此诞生了。而如果哪天你的产品卖不动，就再一拍脑门换个商标，改做其它畅销商品，照样有的是活路，倒霉的却是买了你产品的消费者。当初中国的MP3市场就是这样毁掉的，VCD、DVD也是这样毁掉的，而现在似乎轮到了MP4。

在淘宝等网站搜索"MP4"，其结果几乎都是这种视频MP3，而其中很大一部分为仿冒产品

目前国内的消费电子市场结构呈金字塔形排列，无论MP3、MP4，还是其它消费类电子产品均是如此。国外品牌占据了塔尖上的主要位置，这些品牌的特点是高质高价，它们面向的是数量不多的高端用户。虽然出货量相对较少，却赚取着最高的利润。金字塔中段是一些国内的知名品牌，它们通过在市场中的打拚杀入中端，并有向高端市场进军的潜力。这些厂商虽然在品牌建设和一些产品细节设计上与国外厂商尚有差距，但其凭借不错的产品品质和口碑也牢牢把持了可观的用户数量。金字塔的最底层便是那些以价格战为主要武器的无名小厂。尽管这些小厂凭借低价手段吸引了最多数量的用户，但其产品品质几乎无法保证，品牌效应和用户忠诚度更是无从谈起。

举个简单的例子。在MP3大打价格战的时代，市场中的低价品牌多如牛毛，但最后大部分利润被谁赚去了？是三星、艾利和、苹果这些塔尖上的外国厂商。他们不热衷于打价格战，而是喜欢看着国内的厂商内耗，然后等待坐收渔利。今天的MP4又坐到了当年的"赌桌"上，只是这次也许会多了"标准"这重筹码。然而在标准尚未出台之前，仍然难以看清MP4是否会重复昔日MP3的命运。在这个消费品飞速发展的时代，消费者追求的是便宜、好用。没有消费者会为了一个产品的消亡而黯然神伤，也不会有多少最终用户会关心自己用的数码产品里有没有自家的标准——DVD、MP3都是这样过来的，MP4也不会例外。所以，这个脆弱的消费类电子市场只能靠MP4厂商自身的力量去小心维护。一个MP4市场毁了，用户也许还有MP5、MP6等着他们，然而对那些在这个市场中倾尽全力的厂商来说，一旦金字塔的最底层崩塌，则很可能意味着真正的灭顶之灾。

国外高端品牌，市场份额虽小，却占据了利润的最高点。

多数国内中高端品牌，出货量、价格和利润均处于市场中游位置，凭借其较好的用户基础保证自己的市场份额。

国内低端品牌和一些作坊式工厂的产品，无论产品质量还是售后服务都得不到保障，但其却凭借极低的价格占据了最大的市场分额。



穷学生 数码产品物美价廉导购

■晶合实验室 别理我

每当有大学校园里的学弟学妹问我买什么PC、数码产品合适时，我都感觉有点头痛，首先得考虑质量，不能太差，其次要考虑性能/功能，必须足够，最后就是价格，没有太多创收手段可不能随意乱花父母血汗钱。限制一多，选择的情况就复杂了，俗话说"穷人的孩子早当家"，精打细算确是一个脑力活儿。

恰逢暑期刚过，面对扑面而来的亲友团咨询，随即想到本专题的重要性。《大众软件》服务大众，考虑到许多PC周边设备也是"穷学生"们关注的领域，因此特地与硬件评析栏目联合制作了这个专题，相关硬件内容请参见本期第80页。我们搜罗了几个购销两旺的产品种类，分别推介几款比较有代表性的产品，它们要么功能齐全，抑或个性十足，但都有一个特点，价格相对低廉、很适合消费能力有限的学生群体。好了，不多废话，让我们一起走近这些或新或熟的面孔吧。

一、穷学生之手机篇



网络支持：	GSM
内存/扩展：	无
液晶屏：	96×68单色
摄像头：	无
MP3播放：	无
视频播放：	无
FM收音：	无
Java扩展：	无
蓝牙：	无
市场价格：	380元

诺基亚1110

对于这款手机，没有太多可描述的。它可更换"Xpress-on"彩壳，20和弦，机存60条短信，3款内置游戏……选择诺基亚1110，可能很多读者都会觉得奇怪，一个什么新功能都没有的手机，怎么会入小编的"法眼"呢？理由很简单：便宜，而且拥有令人放心的品质和不错的待机时间。

NEC N750

N750外形比较好看，附加功能也不少，其中来电防火墙实用意义较大，可轻松过滤不想接听的电话。64和弦立体声铃声音质相当优秀，层次感好，洪亮，即便在人多的地方也不会因为听不到铃声而遗漏电话。130万像素和2英寸26万色主液晶屏无疑向消费者表明它最突出的功能——拍照，但与此同时，它内置的内存却小得可怜，总不能老是把照片发到另外的手机上再保存吧？

网络支持：	GSM/GPRS
内存/扩展：	1.7MB/无
液晶屏：	176×220 26万色/96×64 6.5万色
摄像头：	130万像素
MP3播放：	无
视频播放：	无
FM收音：	无
Java扩展：	支持
蓝牙：	支持
市场价格：	900元





夏新M630

相对抠门儿的"老外"，国内厂商要厚道许多，高指标多功能也能在低端机上看到，夏新M630即属于此类高性价比之选。2英寸液晶屏占据了M630正面的大部分空间，手机通信功能不错，话机可存储500条短信，群发功能强大，支持IP拨号（需先在通话设置中设置——IP回拨设置），通信记录高达99条，具备来电防火墙功能。较大的内存无论是对拍照还是MP3播放，都具有实际意义，手机可很方便地通过USB接口和PC通信。M630可玩性较强，很多功能可通过改版来实现，在网上可找到不少版本的固件，提醒用户刷固件风险较大，切勿随意进行。

网络支持：	GSM/GPRS
内存/扩展：	2.8MB
液晶屏：	28×128 6.5万色
摄像头：	无
MP3播放：	无
视频播放：	无
FM收音：	支持
Java扩展：	支持
蓝牙：	无
市场价格：	950元



诺基亚6030

FM收音很多时候比MP3更吸引人，千元以下支持FM的手机不少，考虑到价格、质量以及品牌因素，向大家推荐诺基亚6030，一款稳定的商务机。6030外形设计素雅，手机的操控延续诺基亚一贯风格，很容易上手。手机功能相对比较单一，但很省电，使用原厂BL-5C（970mAh）电池待机时间可达7～8天。

网络支持：	GSM/GPRS
内存/扩展：	128MB
液晶屏：	176×220 26万色
摄像头：	130万像素
MP3播放：	支持
视频播放：	3GP格式
FM收音：	支持
Java扩展：	支持
蓝牙：	无
市场价格：	780元

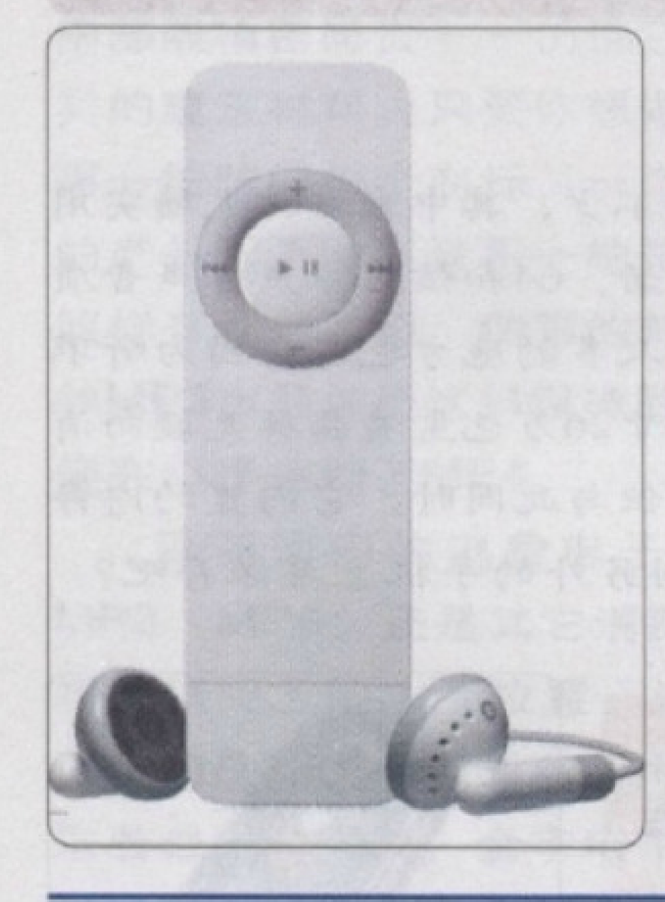


TCL 782

这是一款比较中庸的机型，双液晶屏显示，实用的30万像素摄像头，还能听MP3，扩展性能也不错，此外它还支持长时间录音（4小时），很适合学生族的需求。主液晶屏显示效果很好，色彩艳丽，只是尺寸稍小，手机制造工艺一般，一些细节的地方（如液晶屏下方两侧裸露的螺钉以及一些较大的缝隙）处理得不太好。

网络支持：	GSM/GPRS
内存/扩展：	8MB/TF卡
液晶屏：	128×160 26万色/96×64 6.5万色
摄像头：	30万像素
MP3播放：	支持
视频播放：	无
FM收音：	无
Java扩展：	支持
蓝牙：	无
市场价格：	990元

二、穷学生之MP3篇



苹果iPod shuffle

存储容量：	512MB
液晶屏：	无
FM支持：	无
视频支持：	无
供电方式：	内置锂电
市场价格：	580元

聊到个性和工业设计，恐怕很多人都会联想到苹果，它的产品总透着一股冷艳的小资情调，MP3自然也不例外，“什么功能也没有”的iPod shuffle被大家亲切地昵称为口香糖，不错的音质和苹果的号召力让不少低端用户对它趋之若鹜。提醒读者注意的是，iPod shuffle必须和其iTunes软件配合才能使用。

魅族Mini Player

存储容量：	512MB
液晶屏：	2.4英寸26万色
FM支持：	支持
视频支持：	AVI
供电方式：	内置锂电
市场价格：	699元

有实力和iPod nano叫板的播放器并不多，魅族Mini Player是其中一员，它所具备的素质的确开始触及高端产品的神经。数月前在完成对它的评测后，我们即预言它会有美好的市场前景，随后的市场反响印证了这一点。Mini Player外形设计有模仿苹果的痕迹，这一点毋庸置疑，针对iPod nano外壳容易磨损的缺点，Mini Player在播放器表面覆盖了一层保护膜。播放器的功能也相当齐全，2.4英寸26万色液晶屏给人留下深刻印象，其分辨率达到320×240，显示效果很好。Mini Player不需要特别的软件支持（MPEG4文件转换除外），可轻松地上传下载，这一点比较适合学业繁忙的学生。





昂达VX939T

存储容量：	1GB
液晶屏：	1.8英寸6.5万色
FM支持：	支持
视频支持：	支持
供电方式：	内置锂电
市场价格：	399元

APE是目前最流行的无损音频格式，对它的支持无疑让昂达VX939T有了相当的博弈资本，它另一个优势是支持几乎所有主流功能，从FM收音到视频（AMV）播放，对于一款价格不到400元（512MB版甚至只要299元）的产品来说，还有什么可苛求的呢？虽然廉价，但VX939T的制作工艺还是不错的，金属机身外加玻璃面板，唯一的缺点是塑料部分（亚克力材质）容易掉漆露白，但总体来看已令人满意了。播放器的内置锂电池甚至可持续工作约12个小时。鉴于APE文件体积较大，我们推荐选购1～2GB的版本。



三星YP F2

F2这样的产品一向是女性用户比较青睐的机型，它一改前辈F1圆润内敛的小家碧玉风格，采用硬朗冷艳的时尚格调，更具现代气息。F2体积小巧，仅重20.5g，外表如钻石般的切割面光亮冷艳，和白字黑底无背光显示屏相当搭配。播放器功能相对比较简单，不过提供了非常实用的FM收音功能。

存储容量：512MB
液晶屏：白字黑底无背光显示屏
FM支持：支持
视频支持：无
供电方式：内置锂电
市场价格：650元

创新MuVo TX FM

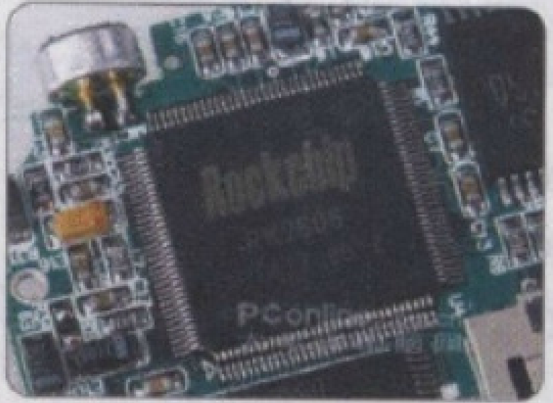
MuVo TX FM发布已有两年多了，其分体式设计（MP3模块与电池盒）颇为新颖，制作工艺也秉承了创新一贯的精致。播放器液晶屏比较简单，此类设计的产品大多只有音频播放、FM收音、录音等主要功能。MuVo TX FM音质很好，特别是信噪比指标高达90dB，音频回放清澈纯净。播放器采用AAA电池供电，性价比高且容易购买。

存储容量：512MB
液晶屏：蓝色背光液晶显示屏
FM支持：支持
视频支持：无
供电方式：AAA电池×1
市场价格：640元



蓝魔RM100





ROCKCHIP PK2606芯片

蓝魔RM100入选的原因并不简单地因为它的价格低廉，最重要的是它强大的视频功能和可扩展性。RM100采用金属机身，手感很好，2英寸液晶屏占据了相当大的位置，在侧面可看到MiniSD扩展口，喜欢看片的朋友可根据自己的情况选购大容量存储卡。RM100使用ROCKCHIP PK2606芯片，这是一款支持XviD解码的芯片，支持220×176@20fps AVI播放，画质明显强于类似AMV这样的视频。比较遗憾的是不支持FM收音，再加上体积稍大，更适合男性使用。

存储容量：1GB支持MiniSD扩展
液晶屏：2英寸26万色
FM支持：不支持
视频支持：支持（XviD硬解码）
供电方式：锂电
市场价格：399元

三、穷学生之录音笔篇

很多人都认为MP3就有录音功能，为啥还要录音笔呢？俗话说“术业有专攻”，它们虽然功能相似，但性能差异可不小。首先，录音笔的录音质量明显高于MP3的录音功能，无论是录音清晰度、距离、文件体积，录音笔优势都很明显。其次，录音笔的外接MIC、电话录音、静音功能、内置扬声器、声音感应录音……等功能，都是大多数MP3所不具备的，其专业性勿庸置疑。因此，MP3目前还无法完全替代录音笔，这也是本文对它进行专门推荐的原因。



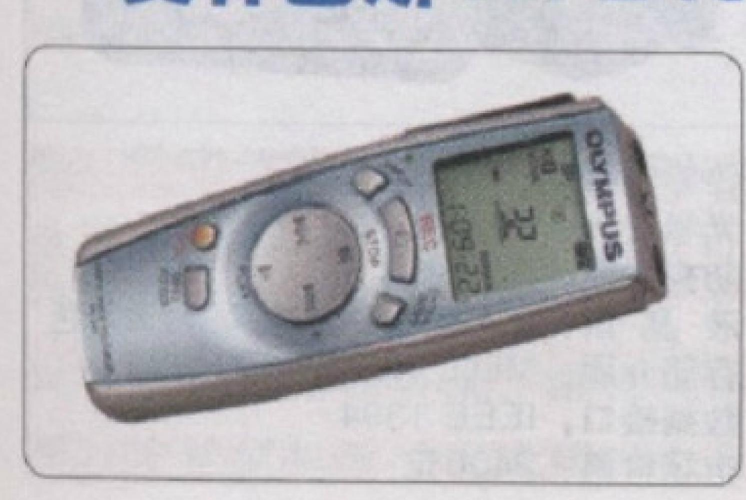
德劲DE810

DE810是一款具备简单MP3播放功能的录音笔。外形上，和DE511相比，DE810要宽一些，略薄，整体做工感觉更好。由于它的录音质量较DE511高，所以录音时间也缩减到120～480分钟，最大录音段为995段，支持电话录音，支持ARS声控录音系统。DE810通过USB与PC相连，这一点较DE511进步不少，适合有更高要求的人。



存储容量：32MB
录音时间：最长480分钟
数据接口：USB
外形尺寸：98mm×36mm×14mm
供电方式：AAA电池×2
市场价格：438元

奥林巴斯VN-240



奥林巴斯VN-240是为数不多的价位在500元以下的外国产品。和上述几款国货相比，VN-240做工稍好，外形比较粗壮，相对感觉踏实一些。VN-240录音质量很高，其频率范围可覆盖300～7200Hz，而国产录音笔大多只能覆盖500～3600Hz，差距还是很明显的。当然，录音质量的差别也反映在最长录音时间上，VN-240要短很多，最大录音段数为400段。

存储容量：32MB
录音时间：最长245分钟
数据接口：USB
外形尺寸：99mm×36mm×21.5mm
供电方式：AAA电池×2
市场价格：499元

华索秘书通VS-IR688A



华索秘书通VS-IR688A虽然是老款产品，但价格比新产品要低廉，除采用串口与PC连接外，其他指标都很实用，基本和DE511处于同一档次。VS-IR688A最大录音段为200段，支持电话录音，支持声控录音系统，频率范围覆盖500～3500Hz，录音音质一般。

存储容量：	32MB
录音时间：	最长880分钟
数据接口：	串口
外形尺寸：	93.5mm×29.5mm×17mm
供电方式：	AAA电池×2
市场价格：	390元

京华DVR-950

存储容量：	128MB
录音时间：	最长2000分钟
数据接口：	USB
外形尺寸：	97mm×35mm×15mm
供电方式：	AAA电池×1
市场价格：	350元

京华DVR-950不仅售价低廉，而且融合了录音笔和MP3播放器的功能，实用性很强。录音笔看上去很像一个闪盘式MP3播放器，提供最长2000分钟的录音时间，最大录音段数为995段，支持电话录音，频率范围覆盖500～3000Hz，录音音质一般。DVR-950支持MP3/WMA播放，甚至提供了歌词同步显示功能以及7种音色均衡器，如果选购大容量版本，完全可替代两三百元价位的低端MP3，非常适合学生群体。



四、穷学生之DV篇

索尼DCR-HC26E

传感器像素：	80万像素
光学变焦：	20×
防抖功能：	电子防抖
液晶屏：	2.5英寸12.3万色轻触式液晶屏
存储介质：	MiniDV磁带
数据接口：	USB 1.1/IEEE 1394
市场价格：	2550元

索尼DCR-HC21E曾是一款热销的低端DV，而DCR-HC26E则是它的升级机型，最明显的改进就是把黑白电子取景器换为彩色屏，价格变化不大，作为入门DV，其低廉的价格和索尼的品牌号召力还是具备很强竞争力的。DCR-HC26E操控延续索尼自家风格，“易摄通”easy模式比较适合初学者，2.5英寸12.3万色轻触式液晶屏大大减少了按键设置。摄像机采用1/6英寸80万像素的CCD感光元件，镜头为卡尔·蔡司Vario-Sonnar镜头，135等效焦距为44～880mm，使用老式的手动镜头盖设计。DCR-HC26E具备电子防抖和夜摄功能，静态拍摄只能储存在磁带上，不甚方便。



佳能MV850i



佳能MV850i是2005年上市的产品，和其他新品相比，MV850i相对比较保守，特别是外观，看上去有点“土气”，但随着市场变化，其价位从4000多元一路下滑，已跌到3000元以下，性价比较高。MV850i外形紧凑，液晶屏显示效果不错，操控略复杂一些。摄像机搭配1/6英寸80万像素的CCD感光元件，镜头为22倍光学变焦镜头，135等效焦距为53.7～1181mm。特别值得一提的是，该镜头包含1片高折射率双面非球面透镜，2片ND滤镜（中心灰滤镜），无疑是低端机型上的“高端”配置。MV850i支持电子防抖和夜摄功能，佳能自有的DIGIC DV处理器对色彩的优化也有其独到之处。

传感器像素：	80万像素
光学变焦：	22×
防抖功能：	电子防抖
液晶屏：	2.4英寸11.2万色
存储介质：	MiniDV磁带/MMC/SD
数据接口：	USB 2.0/IEEE 1394
市场价格：	2800元

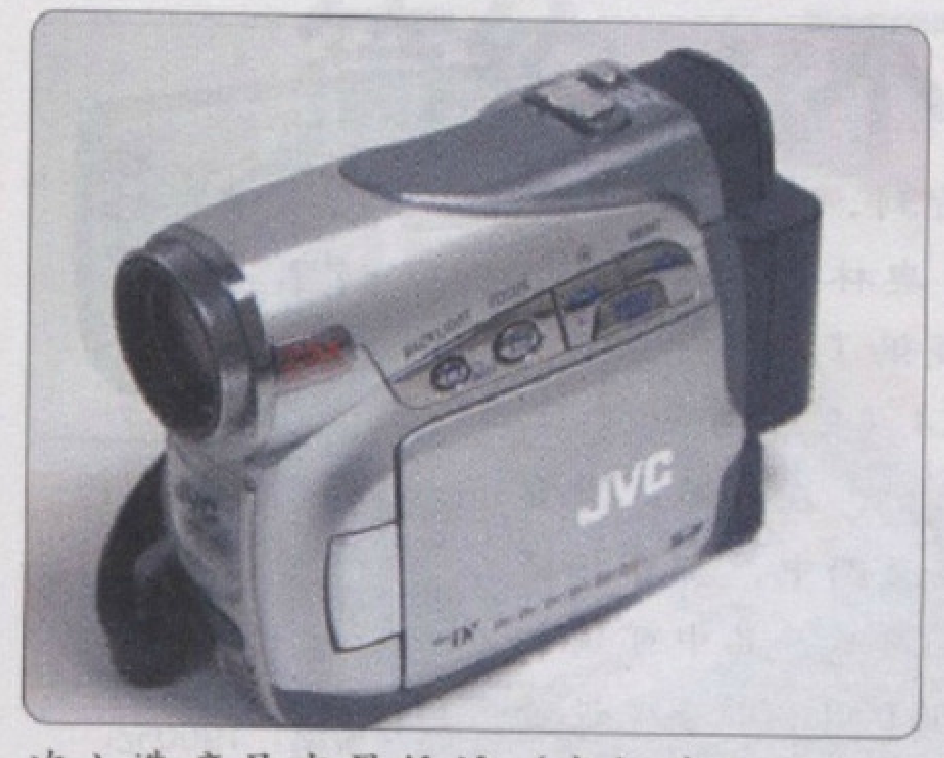
佳能MV920

很难界定MV920和MVX850i谁更高端，从一些细节如镜头、数据接口、拍摄辅助等方面来看，新产品并不一定超越老产品，不过有一点可肯定，新产品一定有比较时髦的亮点，例如宽屏拍摄。相对MVX850i，MV920明显瘦身了，摄像机搭配1/6英寸80万像素的CCD感光元件，镜头为25倍光学变焦镜头，135等效焦距为41～1025mm，10片8组使用1片高折射率双面非球面镜片，比MVX850i少一片镜片，也不具备ND滤镜。宽屏拍摄是未来的发展方向，同时也给用户带来新的体验，从应用角度来说，这是个时髦且实用的好东西。



传感器像素：	80万像素
光学变焦：	25×
防抖功能：	电子防抖
液晶屏：	2.7英寸16：9宽屏11.2万色
存储介质：	MiniDV磁带/MMC/SD
数据接口：	IEEE 1394
市场价格：	2400元

JVC GR-D350AC



JVC的产品一直是性价比先锋，一些最新功能往往也是最早出现在它的产品身上，这款GR-D350AC是较早采用32倍光学变焦的低端机型，它的价格也是本次入选产品中最低的（我们甚至在网上看到2100元的极低价），就算购齐配件，也可基本控制在3000元以下，相当实惠。

传感器像素：	80万像素
光学变焦：	32×
防抖功能：	电子防抖
液晶屏：	2.5英寸11.2万色
存储介质：	MiniDV磁带
数据接口：	IEEE 1394
市场价格：	2500元

GR-D350AC外形设计中规中矩，2.5英寸液晶屏显示效果一般。摄像机搭配1/6英寸80万像素的CCD感光元件，镜头采用32倍光学变焦镜头，135等效焦距为44～1408mm，可满足那些有望远爱好的拍摄者。GR-D250AC支持三维降噪（3D NR）功能，厂商表示该功能能降低30%的噪声（2dB），并大幅改善图像质量，尤其是夜景拍摄。GR-D350AC也可支持16：9宽屏模式，算是一个小小的惊喜。

松下NV-GS28GK

今年松下对磁带DV市场显然没有以往那么用心，新的DVD刻录DV显然是其研发重点，我们只能在其老产品中寻找合适的对象，最终锁定在松下NV-GS28GK身上，相对其他几款产品，它的性价比并不高，亮点是其1.3秒快启拍摄。



传感器像素：	80万像素
光学变焦：	24×
防抖功能：	电子防抖
液晶屏：	2.5英寸10.5万色
存储介质：	MiniDV磁带/SD
数据接口：	USB 2.0/IEEE 1394
市场价格：	2600元

GS28GK手感一般，液晶屏像素略有些偏低。摄像机搭配1/6英寸80万像素的CCD感光元件，镜头为24倍光学变焦镜头，焦距为2.1～50.4mm（厂商没有标注135等效焦距，保守估算应该在40～1100mm之间），遗憾的是它不具备防抖功能。GS28GK所采用的纯彩色引擎LSI将CCD输出信号从补色信号转换成RGB信号，资料称能在低照度条件下获得较好的画面效果。摄像机的1.3秒快速启动功能相当实用，方便捕捉随时出现的精彩画面。

五、穷学生之DC篇

佳能PowerShot A430



有效像素：	400万
光学变焦：	4×
操作模式：	自动/情景
存储介质：	MMC/SD
供电方式：	AA电池×2
市场价格：	1099元

佳能低端DC的当家花旦，我们在今年年初对它进行过评测，相信看过文章的对它会有一定印象。A430比较有特色的地方在于它的色彩效果控制，其“色彩强调”功能可将画面中某一颜色保留而其他部位被渲染为黑白，另一个“色彩交换”功能则是将画面中某一颜色替换为另外一种颜色。A430还支持2272×1280的宽屏拍摄，16：9给人“大片”的气势。对于不熟悉后期软件的普通用户来说，这些功能相当有趣。

佳能PowerShot A540

对很多男性用户来说，A430最大的缺点不是像素低，而是缺乏手动功能，A540则在稍高的价位上提供了这一特性。和A430相比，A540的外观设计更接近传统的PowerShot系列，握持感不错。A540相机采用600万像素1/2.5英寸CCD，4倍光学变焦，135等效焦距为34～140mm，我们认为广角端焦距（34mm）较A430（39mm）优势明显。A540液晶屏扩大到2.5英寸，但分辨率仅有8.5万，显得粗糙了点儿。



有效像素：	600万
光学变焦：	4×
操作模式：	自动/情景/手动
存储介质：	MMC/SD
供电方式：	AA电池×2
市场价格：	1650元

A540支持光圈优先、快门优先以及手动M档，有经验的用户可进行创意性的曝光控制。和A430一样，A520支持“色彩强调”“色彩交换”“宽幅拍摄”等功能，趣味性和实用性较强，自定义白平衡基本解决了不同使用环境下的偏色问题。作为具备手动功能的入门机，A540值得推荐。

柯达EASYSHARE Z650



有效像素：	610万
光学变焦：	10×
操作模式：	自动/情景/手动
存储介质：	MMC/SD
供电方式：	AA电池×2
市场价格：	2150元

柯达对涵盖长焦的大变焦机器一向情有独钟，Z650更是把价格门槛降到2000元以下。380mm（135等效焦距）的焦距足够你把对面窗户里的小猫拉到你面前了……Z650采用610万像素1/2.5英寸CCD，4倍光学变焦，135等效焦距为38～380mm，不仅提供了2英寸液晶屏，还搭载了分辨率高达20.1万像素的电子取景器。相机的拍摄模式包括光圈优先、快门优先以及手动M档，情景模式也相当丰富，对于初级摄影爱好者来说诱惑力比较大。作为低端机型，Z650唯一遗憾的是不支持手动白平衡设置。

奥林巴斯μ DIGITAL600



户外旅游，暴雨突袭，爱机香消玉殒……，这样的情景谁都不愿看到，来一款全天候DC吧！奥林巴斯μ DIGITAL600提供了相当于IEC标准529 IPX4（全方向飞溅水防护）的保护，在海滩、滑雪场、游泳池，甚至雨中，都可拍摄使用，该功能在同类产品中可谓独树一帜。μ DIGITAL600外观设计可用“简约”二字描述，金属质感很强，有银、红、蓝3种色调选择。相机采用600万像素1/2.5英寸CCD，ISO最高可达1600！这也是厂商所宣称的防抖技术（相同曝光条件下提高ISO可提高快门速度）。镜头采用3倍光学变焦镜头，135等效焦距为35～105mm，取景器为2.5英寸11.5万像素液晶屏，各方面表现均衡。

有效像素：	600万
光学变焦：	3×
操作模式：	自动/情景
存储介质：	XD
供电方式：	LI-12B锂电
市场价格：	1900元

索尼CyberShot DSC-T5



长枪大炮虽是男性挚爱，但对女孩子来说，一款小巧方便的卡片机更讨人欢心，作为往日热门机型，在价位下调后吸引力明显增强。T5最诱人之处当属其外观，经典的滑盖设计、优美的线条以及纤薄的身材，T5采用510万像素1/2.5英寸CCD，经典的潜望式3倍光学变焦镜头，135等效焦距为38～114mm，2.5英寸23万像素液晶屏是其一大亮点，显示效果明显高于大多数低端产品。

有效像素：	510万
光学变焦：	3×
操作模式：	自动/情景
存储介质：	MS Duo/MS PRO Duo
供电方式：	NP-FT1锂电
市场价格：	1900元

尼康COOLPIX 7600



有效像素：	710万
光学变焦：	3×
操作模式：	自动/情景
存储介质：	SD
供电方式：	AA电池×2
市场价格：	1990元

虽然今年尼康今年推出了更新的L2，但我们实在看不出有什么理由不选择COOLPIX 7600，至少在镜头的规格和成本上，COOLPIX 7600明显要高出L2一个档次。COOLPIX 7600采用710万像素1/1.8英寸CCD，是本次入选机型中感光元件尺寸最大的产品之一，3倍光学变焦，135等效焦距为38～114mm，镜头使用了ED镜片，可有效消除色散，减少紫边，提高成像素质。COOLPIX 7600不具备手动拍摄功能，但可进行手动白平衡设置，整体表现较好。

爱国者V500



有效像素：	502万
光学变焦：	3×
操作模式：	自动/情景
存储介质：	SD
供电方式：	AA电池×2
市场价格：	999元

国货当自强，作为数码领域的后来者，国产数码相机不仅承受的是技术方面的压力，还有更多来自精神层面的重任。上文我们提及佳能PowerShot A430售价1199元，而具备500万像素爱国者V500更是只有999元，200元差距是否可以弥补品牌上的差异则是见仁见智了。

和大部分低端产品一样，V500采用塑料机身，银色漆面看上去很像金属材质，制作工艺令人满意，25.5mm的厚度可以轻松放进口袋。相机采用502万像素1/2.5寸 CCD，3倍光学变焦，135等效焦距为37～112mm。由于定位低端，V500没有提供手动拍摄模式，但提供了比较丰富的场景模式，而且可以自定义白平衡，国外品牌产品这在种低端机型上往往不提供该特性。

结语

仔细观察，其实低价位产品并不代表低品质，小到手机、MP3，大到显示器、笔记本电脑，都有性价比很高的代表，就算是国际知名品牌，也不会放弃低端用户，往往有惊艳之作。为了保证用户购买到的产品能等于甚至低于文章里的报价，我们对价格的标注比较保守，官方报价和实际差距达到10%，读者朋友很可能在选购时遇到“惊喜”，这并非我们的初衷，大家也要防止被商家糊弄。做完专题，大家已眼花缭乱，从大量低价位产品中筛选精品需要耐心和细心。我们相信本文能给大家带来实惠和便利。P

■晶合实验室 龙猫（移动版）

简约，不简单——多普达310



😊外观小巧时尚，手感舒适

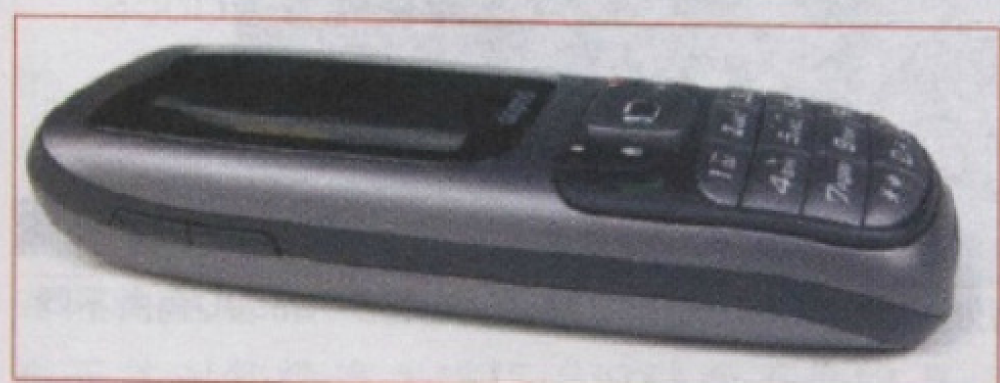
😊功能强大，第三方软件资源丰富

😟屏幕较小且分辨率较低，价格并不便宜

你想拥有强大的功能，又不想牛仔裤的裤袋被塞得满满，那就买它好了！

网络频率：	GSM/GPRS/EDGE；900/1800/1900MHz
操作系统：	Microsoft Windows Mobile Version 5 for Smart Phone
处 理 器：	德州仪器OMAP850 201MHz
ROM/RAM：	64MB/64MB
屏 幕：	65 536色TFT；176×220像素，2.0英寸
接 口：	蓝牙/MINI SD扩展
尺 寸：	109mm×48mm×19mm
重 量：	约100g（实测）
附 件：	评测样机不详
参考价格：	2980元
咨询电话：	021-53088885

多普达310是多普达公司面向中低端市场推出的一款新机型，也是市场上为数不多的采用Microsoft Windows Mobile Version 5 for SmartPhone操作系统的智能手机之一。多普达310一改多数智能手机棱角分明、身宽体胖的造型，转而大量采用了温润圆滑的弧线。机身外壳用料虽谈不上考究，但磨砂处理的表面加上细致的做工，再配上不足盈盈一握的尺寸，使整部机器透出灵巧可爱的气质。



机身侧面圆润的“S”造型

310采用了主频为201MHz的德州仪器OMAP850处理器，RAM和ROM均为64MB。也许是市场定位的原因，310的屏幕采用了一块分辨率为176×220、2英寸的65 536色TFT，略低于一般SmartPhone标配的240×320、2.2英寸TFT。好在310的屏幕有较高的色彩表现，而且由于尺寸较小，分辨率不高也并没有对其显示效果造成太大影响。该机还配备了一个130万像素摄像头，支持2倍数码变焦，并支持日光、钨丝灯、荧光灯、夜间、黑白、复古、冷色等拍摄模式，可拍摄最高分辨率为1280×1024的照片，并可进行视频短片拍摄。

310的菜单在传统的SmartPhone菜单的基础上进行了一定改进，采用了一般手机上常见的九宫格式菜单，操作更加方便且更易于上手。但和传统手机相比，310在使用过程中仍稍嫌繁琐，即使是联系人查找、短信/彩信收发这些常用功能也要分诸多步骤完成，这已经是SmartPhone系统的通病了。另外尽管310的CPU性能强劲，但在按键操作时仍有一定延迟，不知是否与评测样机的软件版本有关。

和诺基亚3250、摩托罗拉的“明”A1200一样，多普达也开始走年轻时尚的智能手机路线。手机的年轻化已然成为一种发展趋势，而大部分智能手机的潜在用户群体也正是年轻一族。虽然2980元的市场参考价并不那么“低端”，但它仍在很大程度上降低了年轻人拥有一部外观时尚，功能强大的SmartPhone智能手机的门槛。



机器采用Mini SD卡扩展，但不支持热插拔。1050毫安时的电池提供了令人满意的待机时间



按键宽大，不容易误按，但手感有些偏软。另外该机的接听和挂断键分布在键盘两侧，和底色巧妙融为一体



机背极尽简洁之所能，只有130万像素的摄像头和扬声器点缀其中

■晶合实验室 别理我

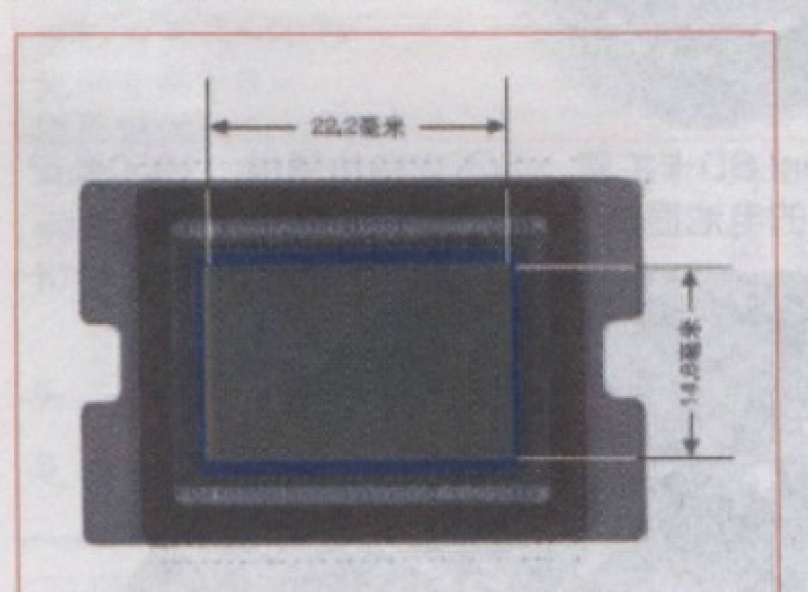
重组专业门槛——佳能EOS 400D数码单反相机



- 设计成熟
- 优秀的成像质量
- 产品质感有待改进
- 作为佳能今年在低端数码单反市场的杀手锏，EOS 400D优异的成像素质和更低的价格难免让竞争对手有些尴尬

感光元件：	1010万22.2mm×14.8mm CMOS
显 示 屏：	23万像素2.5英寸低温晶硅TFT
ISO：	100/200/400/800/1600
快　　门：	电子控制焦平面快门1/4000～30秒快门、B门
闪光同步：	1/200秒
连拍速度：	每秒3张，RAW格式约11张，JPEG（大/优）格式约30张
除尘设计：	EOS综合除尘系统
存储介质：	CFI/II，兼容微型硬盘
尺　　寸：	126.5mm×94.2mm×65mm
重　　量：	510g（实测，仅机身）
附　　件：	样机，软件光盘/USB数据线/操作手册/快速使用指南/充电器/视频输出线
售　　价：	5600元（机身）/6400元（套机）
咨询电话：	95177178（全国免费直拨）

EOS 300D为佳能创造了低端神话，350D为佳能创造了销售奇迹，下一个会是谁？当索尼α100、尼康D80这些千万像素级数码单反相机一一出现在柜台上时，每个摄影爱好者都用好奇的眼光看着佳能，会是一场战斗吗？不，我想这只是一场"选秀"。让我们远离硝烟，带着平静的心态走近EOS 400D，佳能入门级单反新贵。（实拍样张见本期第25页）



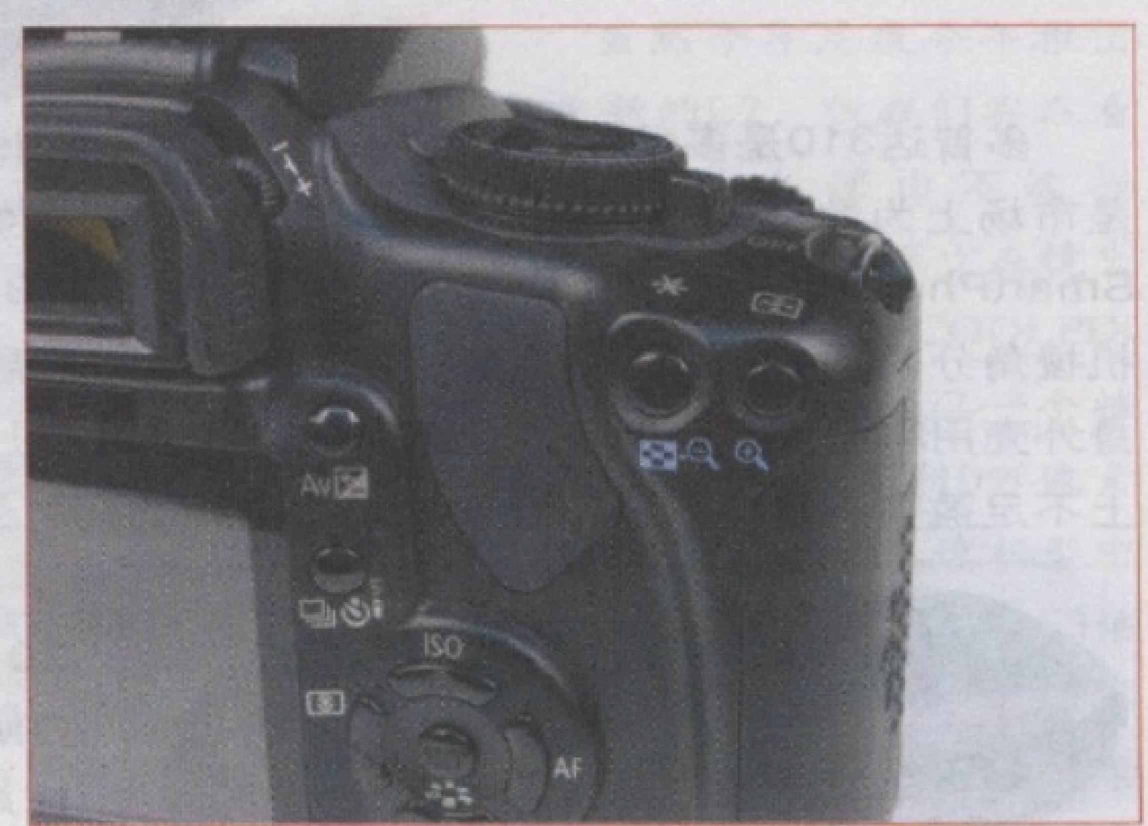
佳能最新千万像素CMOS

首先值得提醒的是，EOS 400D并不完全是350D的取代者，它们有共存关系，而目前入门级数码单反市场的"选秀"规则是——EOS 350D VS D50、EOS 400D VS D80/α100，如果把未来的对手算上，宾得K10D也是它强劲的对手。因此，读者在对比时，不妨多考虑一下它们的定位，特别是价格差异，个中关系相当微妙。

一、机身和操控——进化还是回归？

把网上对350D的抨击罗列一下，恐怕最多的就是对其机身工艺


和EOS 350D（右）对比图，E0S 400D（左）最大的区别是取消了副液晶屏，液晶屏的扩大将按键空间挤压得比较厉害



拇指处的胶皮，可以看到机身材质也和EOS350D有所不同

的不满了，也让我们充分认识到厂商（佳能）和摄影爱好者在理念上的巨大差异。从20D/350D开始，佳能一直致力于机身的小型化，在保证低端机型成像质量的同时刻意拉开低、中端机型的制作工艺差距，从市场角度看无可厚非，400D依然延续这一策略，但我们还是可看到它的改变。

400D和350D在外观上非常相似，外形尺寸几乎一样，质量有所增加，达到510g，对于大多数人来说感觉不到这25g有多大变化。400D机身材质作了变化，采用类似300D的工程塑料，放弃350D磨砂机身，这一回归个人比较欣赏，触感踏实许多。在大拇指位置，400D贴了一块胶皮，这一设计来自其中端机身，算是半个进步吧。

400D采用单拨轮单转盘设计，和350D完全一样，老用户不用进行任何调整即可上手。单拨轮设计将曝光控制功能"发配"给拨轮和取景器右下方的Av±曝光补偿键，从手部操作来说，不是很舒服，特别是手较大的男性，感觉比较别扭。



佳能提供的软件也很丰富，特别是Digital Photo Professional，功能极强大

400D用了2.5英寸23万像素液晶屏，相对350D的1.8英寸液晶屏，大了许多，回放效果很好。由于取消了350D的副液晶屏，所有操作均需用大尺寸液晶屏显示，虽然更加方便，但无疑增大了耗电，实测中也的确如此，相对350D要少拍摄大约1/4的张数。液晶屏上方有感应器，前方有物体贴近（如脸部）液晶屏自动关闭，用户也可自行设置液晶屏的待机时间。

二、取景器和对焦系统——真的“30D”了？

400D真正诱人的地方，是它的对焦系统，相信很多350D用户对跑焦（对焦焦点偏离拍摄时的对焦位置，前后移动）、失焦（无法对焦）一定苦不堪言，虽然很多时候有些夸张，但的确客观存在，原因就在于其对焦精度是按f5.6设计而不是f2.8（相同镜头相同拍摄距离，f5.6下拍摄，景深大于f2.8，精度要求低）。400D是第一款参考原中端机（30D）对焦系统的低端机型，其对焦系统基本沿用30D设计，这对摄影师（特别是强调景深的人像摄影师）来说意义极大。

400D对焦系统为9点对焦，对焦测光范围EV-0.5～18（23°/73°，ISO 100），大大高于350D的EV0.5～18（20°/68°，ISO 100）。测试中，暗部对焦能力明显高于350D，正常对焦更加果断精确，4款测试镜头（EF24～70/2.8L，70～200/4L，70～200/2.8L，EF50/1.4）均无跑焦现象。

但400D的取景器依然保持其入门配置，放大倍率仅有约0.8倍，通俗地理解，就是取景器上看去较小，不如中高端机型大，可别小看这个指标哟，它常常是相机分档的标志，明亮开阔的取景器给拍摄者带来直观舒适的体验，太小则有压抑感，这一点用户最好自行上机体验。

三、千万像素和除尘——入门级数码单反相机新标准？

像素的提升，对于用户的心理，是一个很大的鼓舞，一千万像素什么概念？3888×2592。同一拍摄画面，400D相对350D能提供更大的尺寸，随之而来的则是更大的裁减空间，这是一件好事，用户只需承受稍大的存储压力。另一方面，感光原件在尺寸不变的情况下提供更多像素，理论上对控制噪声不利，不过佳能似乎很好地解决了这一问题，实拍证实了这一点，实在无可指摘。

400D是第一款采用EOS综合除尘系统（EOS Integrated Cleaning System，以下简称EOS I.C.S.）的DSLR相机，它不仅有感光元件自清洁单元（类似奥林巴斯E系列的超声波除尘），同时在机身内部（如快门和机身盖等位置）也采用了抑制尘屑吸附的相关设计，联想到宾得K10D（防尘防水滴）机身配置，看来万元以下的中低端产品也开始加强机身物理指标了。

四、高速的DIGIC II数字影像处理器以及其他——成熟，和年龄相关

DIGIC II数字影像处理器我们在以往已有介绍，它被应用在350D/20D/30D/5D等数码单反机身上，其高效高质给我们留下了深刻印象，400D依然沿用这款优秀的处理器，其灵活的机内软件配置带来了新的特性，如照片风格（直观的图像风格设置，如人像、风光等）。当然，用户可用佳能提供的后期软件Digital Photo Professional进行RAW格式图像的优化处理，其版本已升级到2.2。

借助更大的缓存，400D连拍能力有所突破，JPEG（大/优）格式约30张，RAW格式约11张，对比350D指标分别是14张/5张，为其配置一张高速卡显得很有必要。400D依然采用CF卡作为存储介质，普及率高，不过SD卡更有价格优势。附件方面，佳能的闪光灯、镜头均能方便选购，我们随后的测试除使用用套机镜头EF-S 18～55/3.5～5.6 II外，还使用了EF24～70mm/2.8L USM、EF70～200mm/2.8L USM、EF-S 10～22mm/3.5～4.5 USM、EF200mm/2.8L等几颗高素质镜头，拍摄样张中会有所体现。

五、测试——秀出你的本事吧！

分辨率测试采用传统的ISO 12 233标板，提供样图并加入了最新的Imatest 1.6.16软件（MTF50中心部位成绩）。测试使用套机头EF-S 18～55/3.5～5.6 II，ISO 100，RAW格式拍摄，采用缺省保守设置，特别关闭锐化，打开反光板预升，脚架拍摄。

18mm端，f3.5，分辨率测试成绩为1551线，光圈缩小至f8，分辨率略有提升，达到1565线。长焦端，f5.6，测试成绩下降至1215线，f8则强烈反弹至1584线。就镜头而言，广角端明显要好于长焦端，特别是全开光圈时，这对人像拍摄不是一个好消息，针对400D相机本身，根据以往350D测试经验，分辨率上有一定提升，千万像素是主要贡献。

400D的测光系统和白平衡与350D差别不大，这是两个相对比较成熟的领域，之前媒体推测400D将提供点测，实际上佳能并没有提供。采用RAW格式拍摄时，我们可很轻松地通过灰板矫正图像的白平衡，色彩表现很真实。高ISO成像一直是佳能的长项，400D虽然像素密度很高，但表现依然优秀，ISO 1600夜景样张噪点表现完全在可用范围内。P

五子棋2




适用机型： 诺基亚S60/索尼爱立信M608c/摩托罗拉A925

下载途径： http://www.fishjava.com/soft/a0b92382/soft1964c10e3022.htm

五子棋是我国传统的黑白棋类游戏之一，十分受欢迎。这款五子棋游戏画面质量较高，界面设计朴素大方，内设3种不同的难度，可供不同程度的玩家进行选择。另外这款游戏可通过蓝牙进行双人对局。

Black Baller

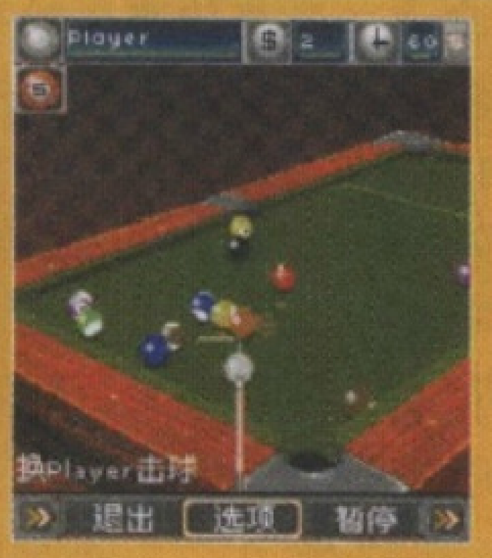



适用机型： 诺基亚S60/索尼爱立信M608c/摩托罗拉A925

下载途径： http://www.pdainfo.cn/Soft/SPsoft/XT/200605/36666.html

Black Baller 1.12是一款简单易用的防火墙软件，它能实现对短信、彩信、来电的三重保护，也可根据需要选择需要过滤的具体项目，支持黑名单和白名单，是MM们躲避某些青蛙的必备软件，GG们则可用它来应对垃圾短信的骚扰。

三维台球

适用机型： 诺基亚S60/索尼爱立信M608c/摩托罗拉A925

下载途径： http://www.smartor.cn/Mzone/html/SISGame_10478.htm

这款游戏的特色在于它加入了跟踪线的概念，可用线条的形式预测出球将要行走的路线。游戏画面比较细腻，有许多种台球比赛的方式，如九球、十五球、斯诺克、一杆到底等多种游戏方式，其中还附带了台球比赛规则，喜欢台球的朋友不要错过了。

手机网游——海神

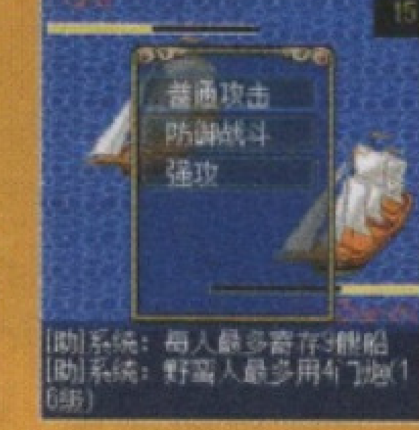
适用机型： 诺基亚S40、S60/索尼爱立信K系列、W系列/摩托罗拉E系列、V系列

下载途径： 编辑短信800发送到13910539110或以手机访问http://bang.cn/lots/

收费价格： 8元/月



10月8日，由邦邦网开发并运营的手机网络游戏《海神》在经过3个月的公测后，正式进入商业运营阶段。作为邦邦网最新开发的大型多人在线手机网络游戏，并且是手机上唯一的联网航海类RPG，它在公测期间就得到众多玩家的关注。这款游戏基于AD&D 2.0规则设计，具有严谨的系统设定和博大的内涵。虽然目前航海类游戏并不罕见，但《海神》还是具有很多全新元素的：除了首次将多人模式带入手机航海游戏之外，八大种族角色设定、接近无穷的任务系统、总数超过120座城市、260种不同发现物，同时引入洋流对航行的影响……种种丰富的设定增加了游戏的耐玩度。这款游戏首次采用了无缝表现方式，玩家在精美的世界地图中航行，不会有传统手机网络游戏繁琐的读取过程。在经过1年半的研发以及3个月的公测之后，现在可提供13个版本，支持100多种手机机型，兼容性方面不存在问题。只要玩家在2006年10月1日至10月30日期间注册为《海神》用户，就有机会得到邦邦网提供的手机、MP4、U盘等礼品。




■北京 Leexp



从独木桥到阳关道

——八款网络互通加速软件横向评测

■策划 本刊编辑部
执笔 贵州 冰河洗剑

编者按： 目前电信和网通之间带宽的狭窄颇为影响用户正常使用互联网资源，因此也造成了网络加速软件的出现。这里的网络加速并非以前出现过的通过优化系统配置来提高网速的软件（这种软件只是充分利用本地的带宽，对于网络拥堵造成的缓慢没有用处），而是在互联网上构建另外一条通路连通原本网络上相距遥远的两端，通过这种桥梁作用提高网速。在目前本地带宽逐渐宽裕的情况下，网络堵塞造成的缓慢成为需要解决的关键问题。

在网络上流行着这么一句话，“世界上最远的距离不是天涯海角，而是你在电信我在网通”。国内的网络一直存在着南北互通的问题，各种网络运营商的网络线路之间互相访问时，由于彼此之间的网络带宽非常狭窄，造成访问速度非常缓慢。无论是网页浏览、网络游戏，还是聊天、传输文件，速度问题一直困扰着每个用户。不同的网络线路之间真的是犹如天堑那么难以沟通吗？

南北互通，软件架桥

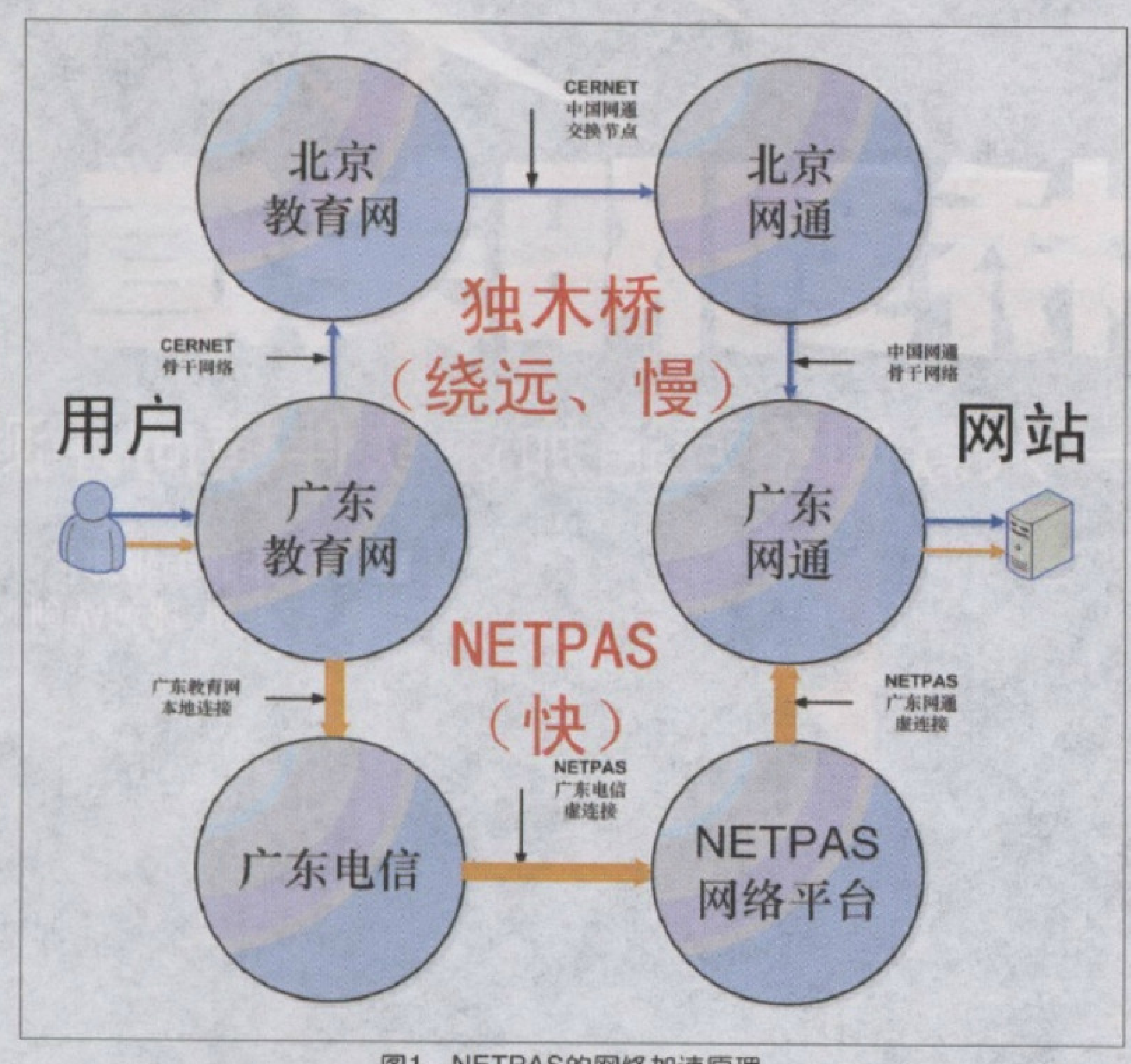


图1：NETPAS的网络加速原理

最初在中国内地只有一家网络运营商“中国电信”，在2002年电信体制改革后，中国电信分为网通和电信两大运营商。此外还有铁通、教育网、中国联通、中国移动、歌华有线等相对较小的运营商。各家运行商为了保护自己的利益，就在网络线路上对非自己网络的用户作了一些速度限制，于是就产生了互通问题。国内网络南北互通问题，主要体现为网通和电信之间的互访问，例如网通ADSL的用户，在访问网通机房托管的网站速度会很快，但在访问电信机房托管的网站时速度却极其缓慢；同样，电信ADSL用户在访问网通网站时，速度也让人难以忍受。在其他网络互访问中也存在着这样的问题。

国内的用户早被网络互通问题困扰许久，在经过各种尝试之后，软件开发商和网络服务商们推出了各种网络互通加速软件。用户安装网络互通软件后，相当于通过对应的服务器在不同的网络线路之间开辟了一条阳关道，不用再去挤网络运营商之间的独木桥了（**图1**）。用户通过互通软件登录后，连接到服务器，服务器对用户的网络线路及将要连接的站点网络线路进行识别，如果两者在不同网络，则通过自己的服务器中转信息。

因为加速类网络服务需要的成本较高，还需要经常对服务器进行维护，所以网络加速软件还不多。这次我们选择了主流的8款互通加速软件进行评测，为大家提供一个可靠的评测数据，以便大家选择。

一、评测软件列表

本次测试，将从软件的易用性、资源占用、连接速度、连接稳定性与网络加速等几方面进行对比测试，在进行网络加速测试时，测试地点包括北京、天津、湖北、广东、贵州等几个地区，测试数据比较全面可靠。本次参与测试的软件有8款，均为测试时的最新版本：

久久南北互通v1.1：官方主页为http://99ht.com/；下载：http://cnc.99ht.com/99ht_1.1.rar
千渡互通v2.42：官方主页为http://www.1000du.net/；下载：http://www.1000du.net/down/setup242.rar
南北网桥加速器：官方主页为http://www.nbwq.com/；下载：http://www.nbwq.com/
傲斯加速器v1.0：官方主页为http://www.olspeed.com/；下载：http://www.olspeed.com/Soft/ShowSoft.asp?SoftID=1
联宇益通NETPAS v1.1：官方主页为http://www.netpas.cn；下载：http://download.netpas.cn/file/Netpas_Acc_1.1.1.1705.exe
统一加速器v2.0：官方主页为http://www.tywg.com；下载：http://down.tywg.com/down/Setup2.0.exe
网际蜘蛛v2.25：官方主页为http://www.wlzz.net；下载：http://updata.wlzz.net/wjzz.exe
通达网关：官方主页为http://www.tdgateway.com；下载：http://www.tdgateway.com/

二、软件易用性

软件的易用性主要是指软件的安装、卸载，在运行时是否要进行复杂的手工设置及自动登录功能等，这将极大地影响用户是否选择使用该款软件。

1.久久南北互通v1.1（免费）

下载软件后解压缩，有“久久电信”和“久久网通”两个安装文件。如果是电信用户，可安装久久电信，网通用户则安装久久网通。这里需要根据自己的网络类型，选择相应的客户端程序进行安装，千万不能选错，否则将无法成功连接网络。



图2：多款软件采取类似界面

安装了久久南北互通后，无需重启动系统，即可连接服务器端。该软件是完全免费的，在官方网站提供了用户名和密码“99ht.com”，用户无需注册，便可直接使用（**图2**）。

在与服务器连接之前，用户必须先选则一个VPN服务器。要选择VPN服务器，单击连接界面中的“属性”按钮，打开网络设置对话框。选择“常规”选项卡，勾选“我已经连接到了Internet”项。在“选项”选项卡中可设置断线后自动登录，最后点击“确定”按钮。选择“VPN”选项卡，在下拉菜单中可选择与所在地区最近的一台服务器（**图3**）。返回登录连接界面，点击“连接”按钮，即可连接上服务器，为网络加速了。如果连接服务器失败，用户需要在“VPN”选项中选择其他VPN服务器尝试连接。

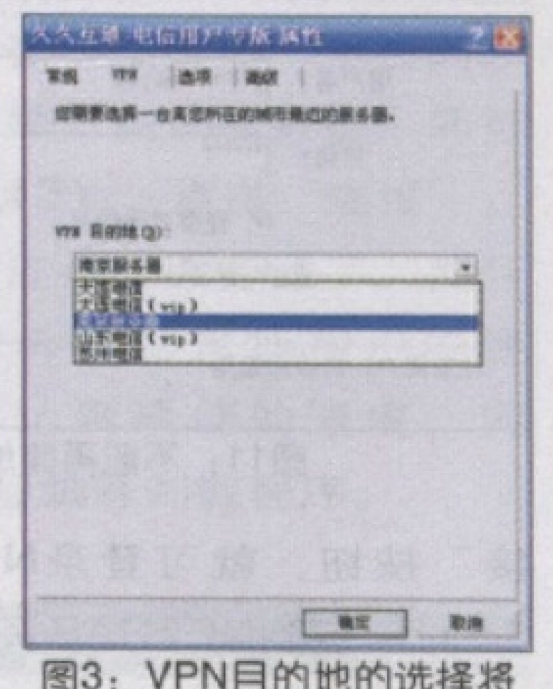


图3：VPN目的地的选择将很大程度上决定网络速度

久久南北互通软件本身为绿色软件，安装软件后只在“网络连接”中添加了一个连接“久久互通-电信/网通专版”。如果对软件的加速功能不满意的话，可直接点击右键，删除此连接即可。

2.千渡互通v2.42（免费）

千渡互通只有一个安装文件，但在安装时也需要选择网络类型，电信和网通用户根据自己的情况进行选择。千渡也支持其他网络类型的用户，例如移动用户可安装电信客户端；铁通联通之类的网络用户，可安装网通的客户端。安装成功后，在“网络连接”中会新增一个名为“正龙-千渡互通（电信客户端）”的网络连接。需要重启系统，才可正常使用千渡互通软件。

可从“网络连接”中双击正龙千渡的图标，也可点击“开始”→“所有程序”→“正龙-千渡互通v2.42”→“建立1000du连接”，执行客户端，点击“电信/网通客户端”，打开连接登录界面。在千渡互通客户端登录界面中，输入官方提供的免费用户名（zlnic.net）与密码（1000du），使用默认的设置，就可登录连接服务器了（**图4**）。另外，在登录时，有一个“登录域”的输入项，该项是不必填写的。为了提高软件的知名度和官方网站的流量，免费提供的用户名和密码是经常变动的，用户如果连接不上服务器的话，可登录官方站点，查看到最新的账号密码。



图4：千渡互通

要卸载千渡互通，不能直接删除，需要执行软件自带的卸载程序，点击“开始”→“所有程序”→“正龙-千渡互通v2.42”→“删除正龙-千渡互通v2.42”，卸载程序即可自动完成软件删除。

3.南北网桥加速器（免费测试或20元/月）

南北网桥加速器软件安装程序包括电信（tel.exe）和网通（cnc.exe）两个客户端，安装时根据自己的网络类型进行选择即可。对于其他类型的网络用户，可能需要尝试安装两个客户程序，选择适合自己网络的客户端。

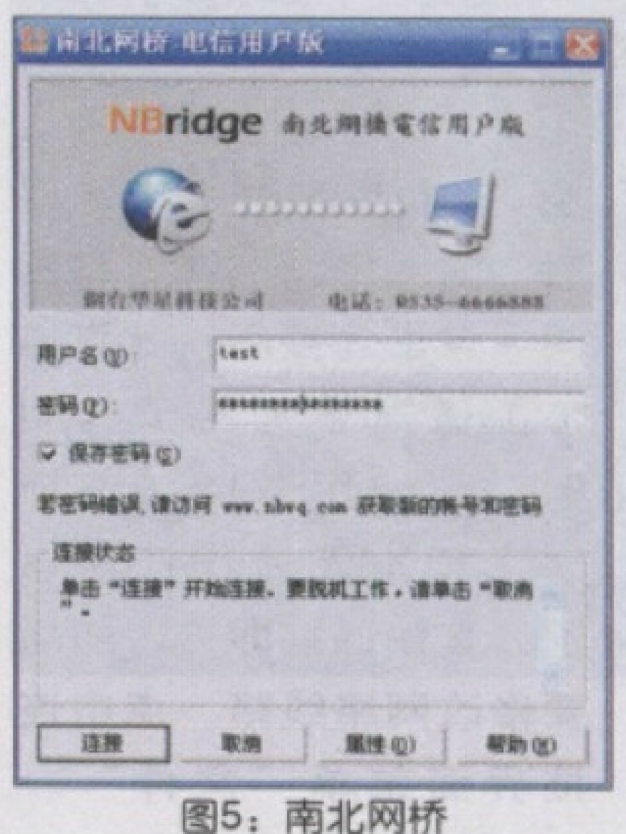


图5：南北网桥

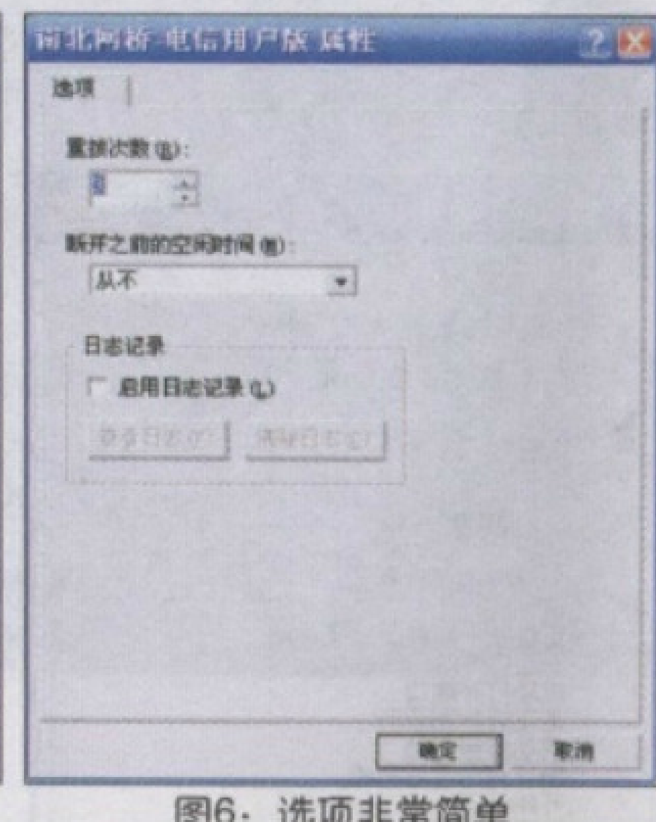


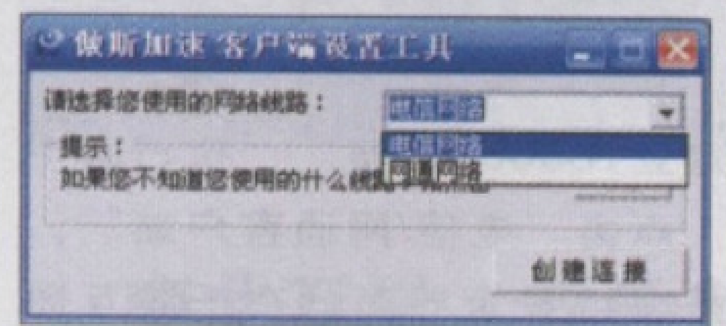
图6：选项非常简单

软件安装完成后，也不需要重启就能连接登录。执行南北网桥加速器后，输入免费的用户名（test）和密码（test），直接连接即可（**图5**）。南北网桥加速器的“属性”设置对话框界面也是最简单的，没有过多的选项卡，很明了（**图6**）。在连接过程中，如果提示密码错误，可访问官方站点获取新的账号和密码。软件提供的免费账号受人数、流量和使用时间的限制，如果连接时出现“错误720”，表示测试人数已满，可试着多连接几次。

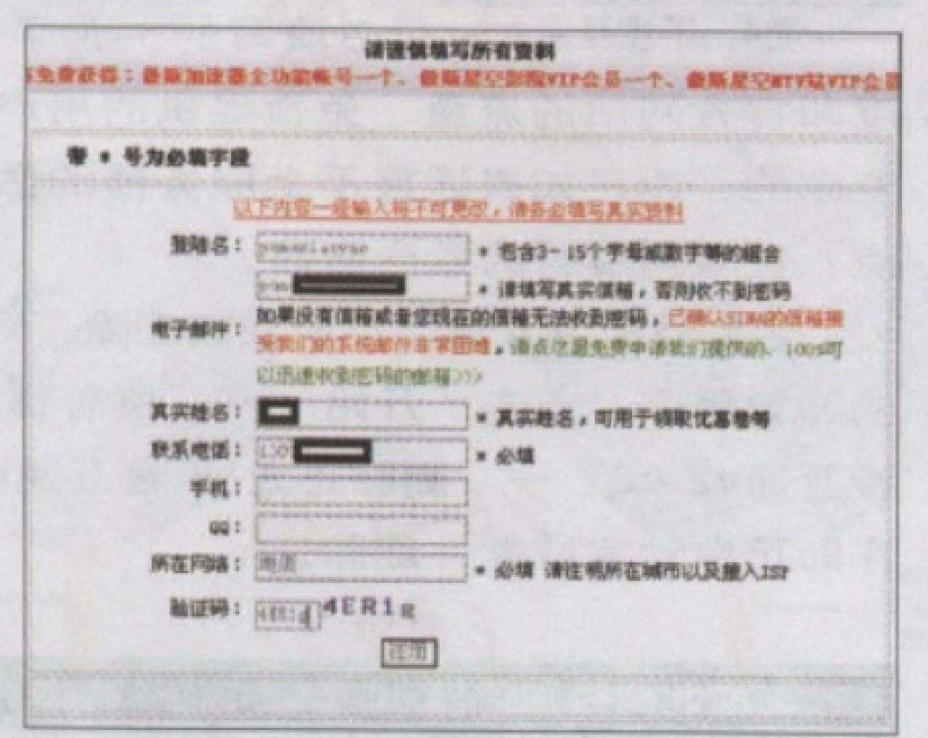
安装了南北网桥加速器后，会在“网络连接”中添加一个连接。要卸载南北网桥加速器时，只需要在“网络

连接”的“连接管理器”中删除“南北网桥”即可。

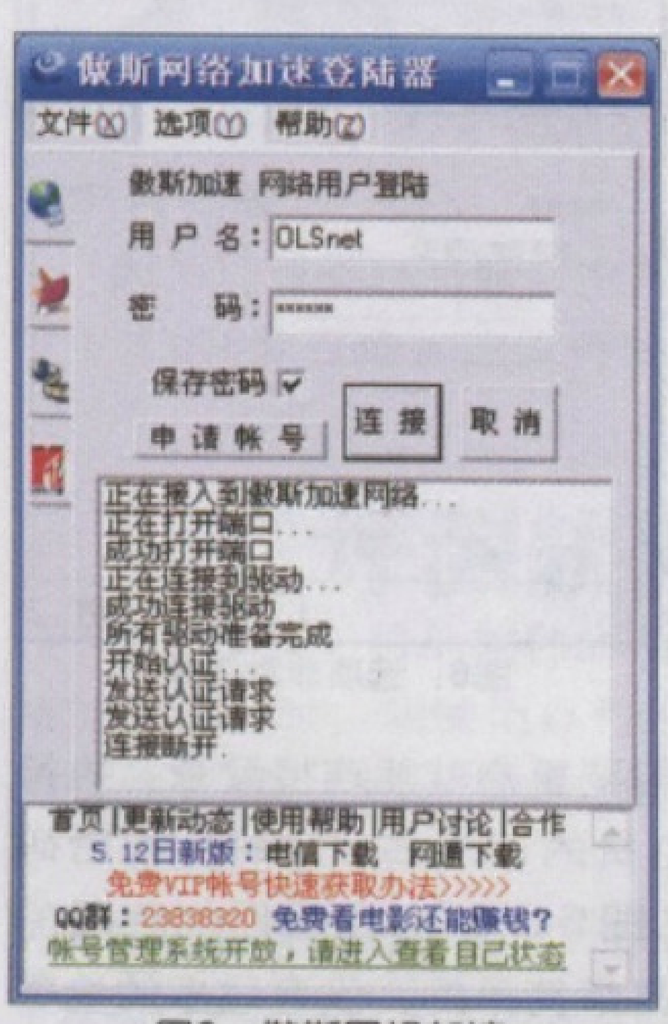
4.傲斯加速器v1.0.0.2（免费）


图7：用户需先行确定自己的网络

傲斯加速器只有一个客户端安装程序，执行程序完成安装后，会弹出一个对话框，要求用户选择所使用的网络线路，可根据自己的情况选择电信或网通（**图7**）。非常方便的是，如果用户不知道自己使用的是什么线路，可直接点击“这里”按钮，让软件自动测试选择。而且如果用户线路选择错误的话，可随时执行傲斯安装的“本地网络设置”工具，修改网络线路。安装完成后，需要重启系统。


图8：注册以获得密码

按照步骤完成安装后，还需要到官方网站上去注册一个账号才能使用傲斯加速器（http://ols.sunicp.com:8080/regok.php）。需要注意，在注册账号时，必须填写真实的信箱，才能收取到密码（**图8**）。而且新浪、TOM之类的邮箱，很难收到傲斯发送的密码邮件，笔者申请了好多次，最后还是按注册页面的提示，重新申请了一个指定的邮箱，才成功收到注册账号邮件的。

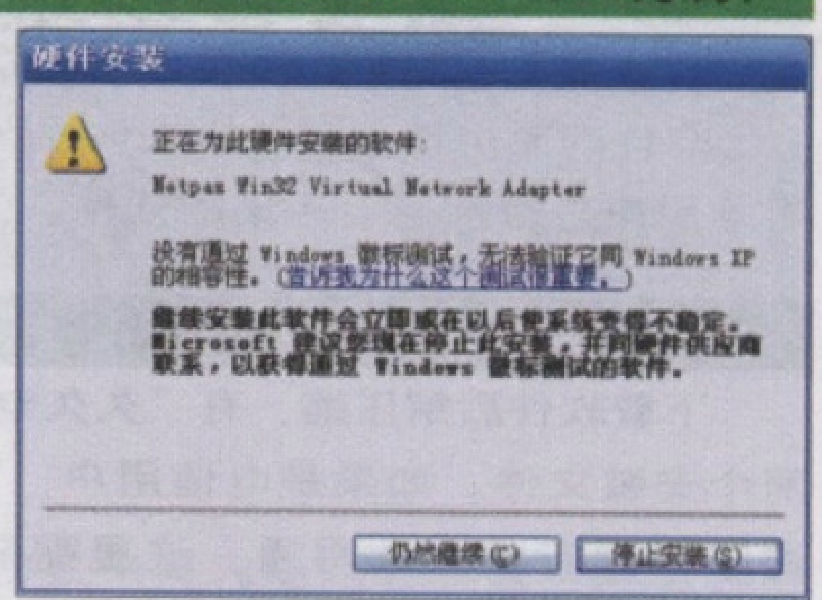

图9：傲斯网络加速

执行傲斯网络加速器后，输入申请的账号和密码，点击连接后，就可连接上傲斯服务器了（**图9**）。使用傲斯加速器时，根本无需作任何设置，直接连接即可。如果要修改网络线路，点击连接界面菜单“文件”→“设置连接”，在下拉菜单中选择相应的网络线路就可以了。

（**小提示**：用各种互通加速软件连接上服务器后，如果已执行了其他网络程序，如登录了QQ，可能QQ会掉线一下，然后会自动重新登录）

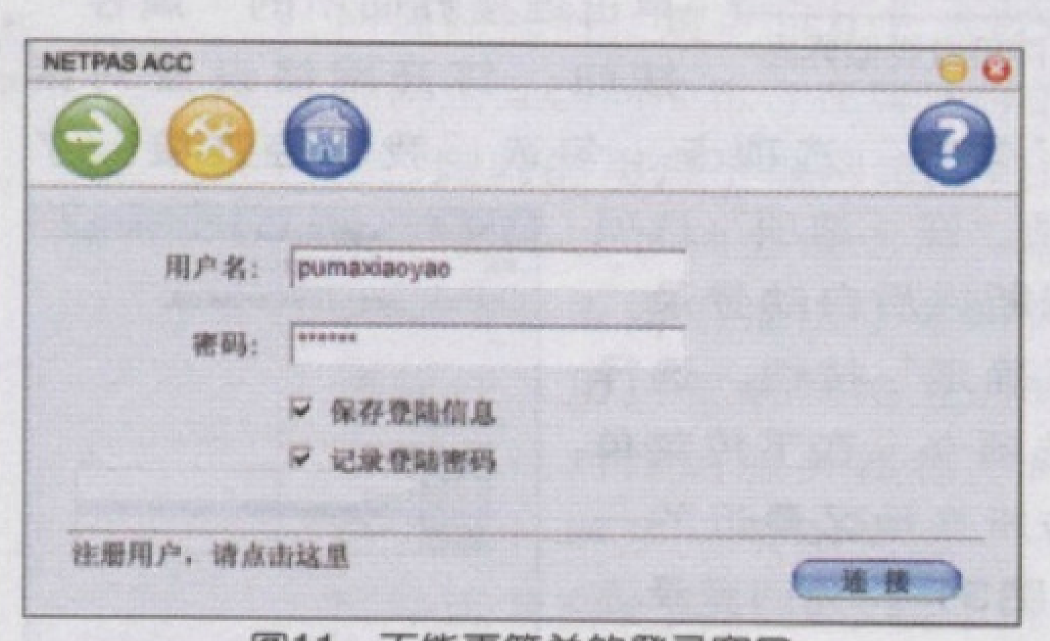
要删除傲斯加速器，不能像前面的软件一样一删了事，必须执行自带的卸载程序。

5.联宇益通NETPAS ACC v1.1.0.3638（15元/月）


图10：NETPAS的特殊之处——虚拟网卡

NETPAS网络加速软件在安装时，会在系统中虚拟一块NETPAS网卡，因此安装过程中会弹出没有通过微软验证的硬件提示对话框，点击“仍然继续”就可完成安装了（**图10**）。执行NETPAS要求开启系统中的“DHCP Client”服务。如果服务在用户电脑上被禁止，需要打开“控制面板”→“管理工具”→“服务”，在服务列表中右键点击“DHCP Client”服务，选择“启动”命令即可开启该服务。

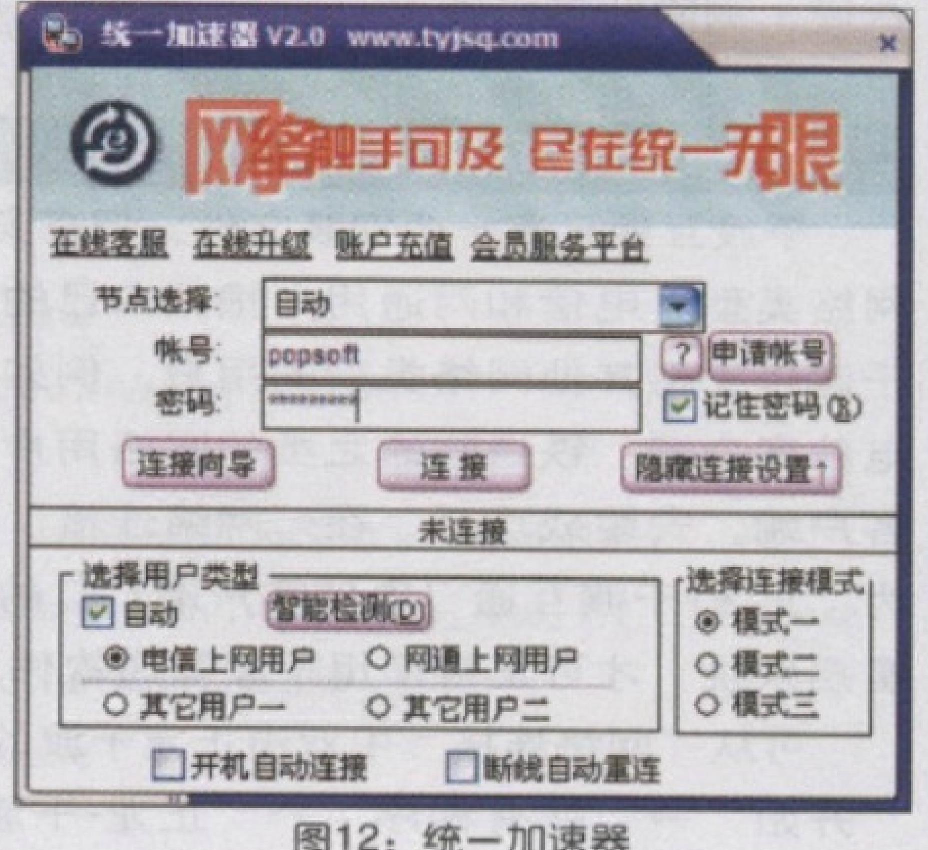
在使用NETPAS ACC前，首先要到网页上去注册一个用户（https://reg.netpas.cn/reg.htm），注册用户需提供一个真实的邮箱地址，用于接收激活邮件。如果接收不到邮件并激活账号的话，注册的用户还是无法使用。新浪的免费邮箱是接收不了邮件的，测试过程中换了好几个邮箱才成功。


图11：不能再简单的登录窗口

执行NETPAS ACC后，直接输入注册的用户名和密码，无需进行其他设置，点击“连接”按钮，就可登录NETPAS ACC虚拟网络了（**图11**）。删除NETPAS ACC时，也需要执行卸载程序才能完全清除。

6.统一加速器v2.0（10元/月）

统一加速器的安装很简单，无需选择不同网络的客户端。安装完成后，无需重启系统。


图12：统一加速器

在使用统一加速的网络加速服务前，需要先去官方网站注册一个免费的账号（https://reg.netpas.cn/reg.htm），注册的过程比较简单，无需接收邮件进行

激活。免费的账号受到一定的限制，使用2小时后将被断开。

执行统一加速器后，点击“连接设置”按钮，展开网络选择界面，在这里选择“电信用户”或“网通用户”。或直接点击“智能检测”按钮，让软件自动检测线路。特别是其他网络用户，如铁通、移动、联通等，都可通过自动检测，找到最合适的线路。在“节点”处可选择要连接的服务器，也可设置为“自动”（**图12**）。输入注册的账号和密码，点击“连接”按钮，就可自动连接上网络了。

统一加速器加速器也自带了卸载程序，执行卸载程序即可完成软件删除。

7.网际蜘蛛v2.2.5（免费测试或15元/月）

网际蜘蛛的安装界面非常清爽，用户可从安装界面上得到免费的账号（用户名：wjzz，密码：wjzz），选择“安装网际蜘蛛”，就可一路完成安装了。安装完成后，无需重启系统即可运行。



图13：网际蜘蛛的服务器不少

第一次执行网际蜘蛛时，要求用户选择网络线路。选择后，软件开始自动检测连接服务器，并在登录界面中显示出连接速度。免费的用户只能使用免费服务器，在“服务器”下拉列表中选择“测试服务器”即可（**图13**）。点击“连接”，就可连接上服务器了，网际蜘蛛会自动转换用户的线路，达到最佳的速度。同样，要卸载网际蜘蛛，可执行网际蜘蛛卸载程序。

8.通达网关（免费）

用户需要根据自己的网络线路下载相应的通达网关客户端安装程序，运行后将自动安装需要的文件，并在“网络连接”中添加一个“通达网关-电信客户端”的连接图标。然后还需要执行安装包中的“VPN Client.reg”注册表文件，将所需要的信息导入注册表中。软件安装完成后，无需重启系统，就可直接进行连接。



图14：通达网关

通达网关与千渡互通的界面非常相似，在登录界面中可点击“属性”按钮，打开属性设置对话框，进行自动连接与超时处理。用户无需繁琐的注册过程，可直接使用网站提供的免费服务。在登录界面中输入免费的用户名（www.tdgateway.com）和密码（www.tdgateway.com），点击“连接”按钮，即可连接上服务器（**图14**）。

要卸载通达网关，只需要在“网络连接”中删除添加的“通达网关-电信客户端”连接图标即可，十分方便。

点评：从软件的安装来说，久久南北互通、千渡互通、南北网桥加速器、通达网关都有不同的网络客户端安装程序，需要用户知道自己的网络运营商，然后选择下载安装，有些麻烦。其他几款软件，如傲斯加速器、统一加速器、网际蜘蛛，都可自动检测选择用户的线路类型，让用户少了许多设置。而NETPAS ACC更是无需用户为自己的网络线路操心，是最简单的。不过在安装时，NETPAS ACC会在用户电脑中添加虚拟网卡，并要求开启某些系统服务。

另外，久久南北互通、南北网桥加速器、统一加速器、网际蜘蛛、通达网关、NETPAS ACC，都不需要重启系统，可直接连接，而千渡互通必须重启系统，否则会弹出错误提示，让人莫名其妙，有许多用户会因此以为千渡服务器出现了问题而放弃使用。

在连接服务器时，几款软件都无需作太多的设置，只有千渡需要选择一下VPN服务器，也不算太麻烦。不过相对来说，统一加速和网际蜘蛛的自动检测选择服务器功能更方便一些。

三、软件资源占用

资源占用率，主要是指执行网络加速软件后，内存的占用率，如果为了加速网络而影响到系统整体性能，对一些用户来说可能是得不偿失的。

南北网桥加速器、久久南北互通、通达网关、千渡互通，这几款加速软件都没有自己单独的客户端程序，而是系统中建立了一个虚拟连接，因此都共用进程“Explorer.exe”。由于是内建的连接，因此占用的内存是非常低的，都在4000kB以下。

软件名称	进程	内存占用
网际蜘蛛	网际蜘蛛.exe	18 868kB
统一加速器	VDC.exe	5984kB
傲斯加速器	OLSClient.exe	10 372kB
NETPAS ACC	Netpas_Acc.exe	4700kB

点评：对于网络加速软件来说，内存使用在20MB以下，都是正常可接受的，但统一加速器在测试过程中发现免费账号连接时会弹出来商广告窗口，不过收费账号就不会出现这个问题了。在资源占用的对比测试中，NETPAS ACC使用单独的客户端，但只有4700kB的内存占用空间，是非常令人惊奇的。

四、连接速度测试

网络互通加速软件要提供网络加速服务，必须连接到服务器上进行线路转换，因此登录与连接服务器的速度，往往体现了该加速软件是否能快速可靠的提供服务。在测试过程中，我们在早中晚进行了3次测试，每次测试时，每款软件连续登录5次，结果取测试的平均值。

提高软件连接服务器的速度

网络互通加速软件有多个服务器，多服务器采用的是DNS轮循技术，也就是说互通软件在连接服务器时，使用的是域名连接，在进行DNS解析后才转换对应到相应的服务器IP地址上。所谓DNS轮循，是指每次连接的域名在经过DNS解析后得到的服务器是不同的。通过DNS轮循技术，用户在每次连接服务器时，连接上的服务器都不同，这样可解决多个用户同时连接一个服务器，而造成网络繁忙的问题。因此，在碰到连接服务器速度不很理想时，可断开后再重新连接，因为这样一来就会更换连接到另一个新的服务器上面。

但对于用户端来说，由于系统具有DNS解析缓存功能，会自动记住每个域名对应的IP地址，造成DNS轮循技术失效，用户每次连接上的都是同一个服务器。因此需要在用户端进行一些特别的优化，才能正常更换不同的服务器，提高连接服务器的速度与成功率。优化具体方法如下：

1.停用DNS解析缓存

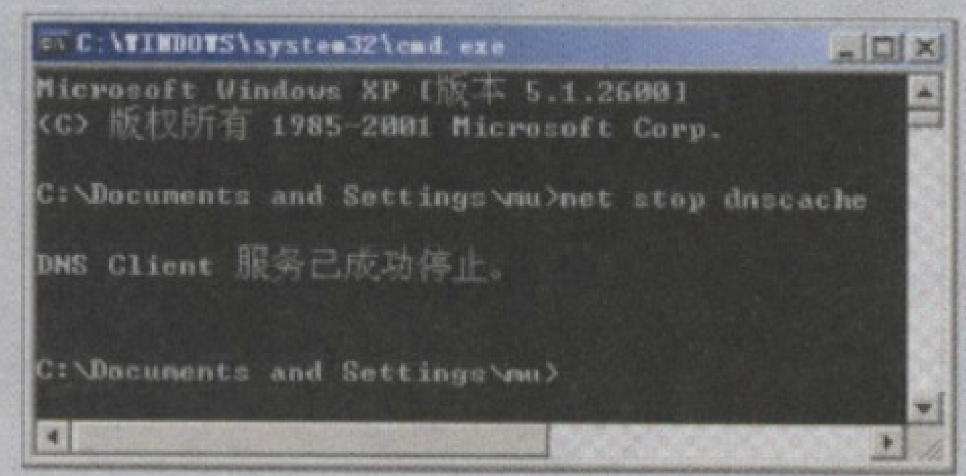


插图1：命令行清除DNS缓存

在“开始”→“运行”中输入“cmd”，打开命令提示符窗口，再输入并执行以下命令（**插图1**）：

net stop dnscache

2.修改DNS缓存时间间隔

打开注册表编辑器，找到项目“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Dnscache\Parameters”，在右侧窗口中点击右键，在弹出菜单中选择“新建”→“DWORD值”，添加下面两个注册表值：

数值名称：MaxCacheTtl

数据类型：REG_DWORD

默认值：1秒

数值名称：MaxNegativeCacheTtl

数据类型：REG_DWORD

默认值：0秒

1.在执行久久南北互通连接，登录连接服务器时，连接速度比较稳定，基本上都在4秒左右即连上网络（**图15**）。在晚上进行测试时，有一次连接出现了“无法连接服务器”的提示。对于一款完全免费的软件来说，能达到这样的结果已非常不错了。毕竟晚上是网络比较繁忙时，而且免费软件使用的用户也相对收费软件来说更多些，因此出现服务器繁忙的情况也可理解。

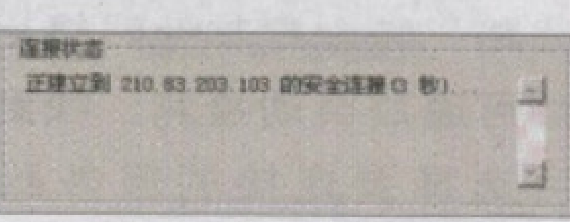


图15：连接还算迅速

2.千渡互通软件在登录时，连接服务器平均用了5秒，验证密码又用了2秒，总共花了7秒。但在进行的12次连接中，有3次未能成功建立连接，失败率比较高。

3.南北网桥加速器连接服务器速度是测试中最慢的，平均在20秒左右，最长一次花时达到42秒。不过比较奇怪的是，南北网桥加速器连接每次都成功，没有连接失败的情况出现。

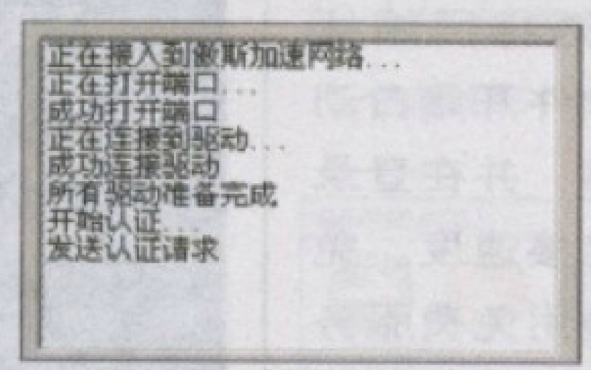


图16：详细的连接信息

4.在傲斯加速器的界面中显示了详细的连接信息，首先软件会打开端口，再连接到驱动，然后开始认证（**图16**）。从发送认证请求再到服务器返回认证结果，继而登录成功，整个连接过程总共耗时在14秒左右。傲斯的连接比较稳定，基本上未出现连接服务器失败的情况。

5.虽然在网际蜘蛛的连接界面中，会显示连接各个服务器的速度，有时显示为超时，但是却能正常连接成功。而且网际蜘蛛的连接速度是最快的，从登录到认证完成，只需要2秒，用户再选择需要进入的线路，总共不会超过5秒钟。

6.通达网关也是一款完全免费的软件，连接服务器平均用到6秒，但通过密码认证却要10多秒（**图17**）。而且通达网关连接的失败率是最高的，为了获得正确的测试数据，对通达网关进行的连接次数超过了预计值，每次测试都连接了10次左右，但基本上成功率只有20%。不过在早上时，连接成功率要高一些。

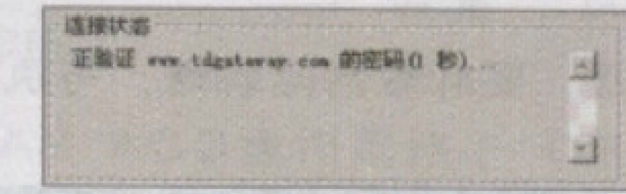


图17：验证密码相当慢

7.联宇益通NETPAS ACC的登录界面中有连接进度条，一般连接条滚动两次就连接上服务器了，花时只7秒左右。联宇益通NETPAS ACC的连接非常稳定，无论是网络比较空闲时的早上，还是网络拥挤的晚上，连接速度都不变，也未有出现失败的情况。

8.统一加速器的连接速度也比较稳定，基本保持在10秒左右，也不受网络繁忙程序的影响，没有出现连接失败的情况。

点评：在连接速度测试中，除了南北网桥加速器的连接速度比较慢一点，其他网络互通加速软件的连接速度都是比较快的；从连接的成功率来说，通达网关表现得较差，毕竟这是一款免费的软件。联宇益通NETPAS ACC是连接速度与成功率综合比较完美的，而统一加速器的连接比较稳定，但速度也较其慢了一点。尤其值得一提的是，“久久南北互通”作为一款完全免费的软件，表现得非常突出，其连接速度与稳定性是令人非常满意的。

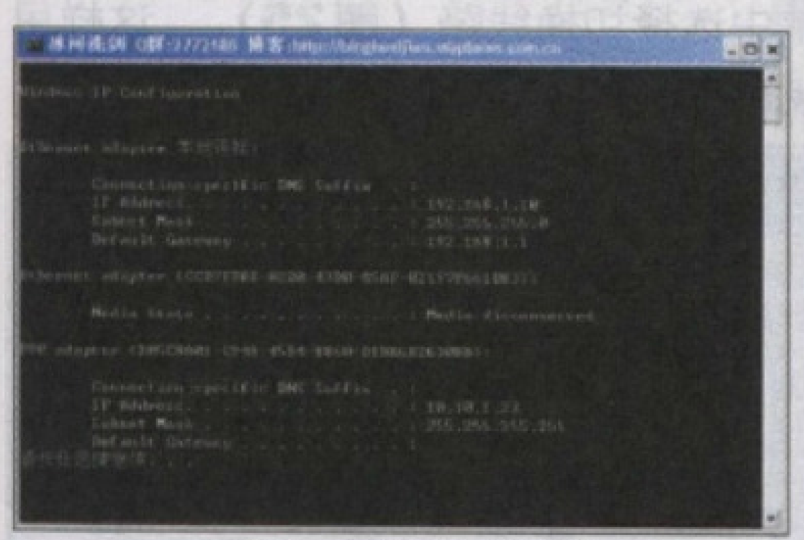
五、软件特色功能

网络互通加速软件的目的是提高网络连接速度，但互通加速的原理并不完全相同。与网络连接速度有关的问题很多，有几款软件还有一些特色功能，用于解决互联加速过程中出现的各种问题，这些特色功能从很大程度上提高了软件易用性与实用价值。

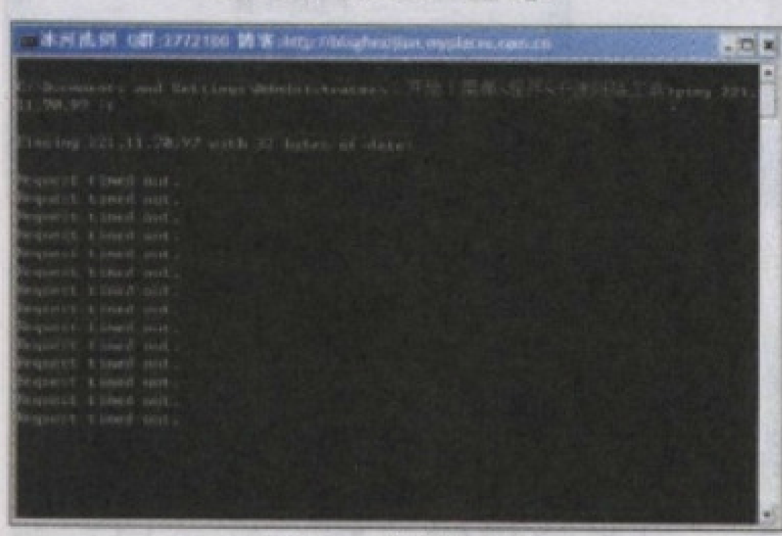
1.千渡网络工具

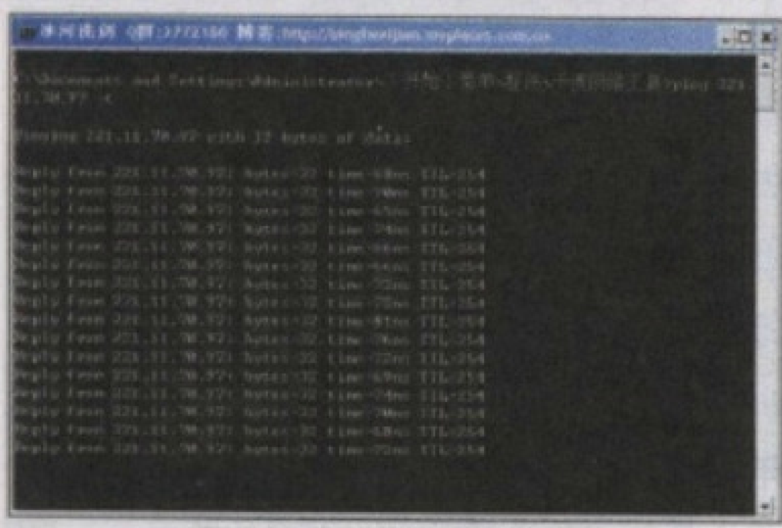
千渡互通软件在安装后，会为用户自动安装几个实用的小工具，在“开始菜单”→“所有程序”→“千渡网络工具”中可找到这些小工具。千渡网络工具包括有：“查看自己IP地址.bat”“检查电信连通情况.bat”“检查网通连通情况.bat”和“清除清除DNS缓存.bat”。

在使用千渡互通工具连接上服务器后，可双击“查看自己IP地址.bat”，检测一下自己的IP地址在连接前后是否发生了变化，可看到在连接成功后，用户获得了一个虚拟的内网IP地址，形式如“10.10.1.23”（**图18**）。该工具可方便用户随时检查自己的内网或公网IP，很实用。

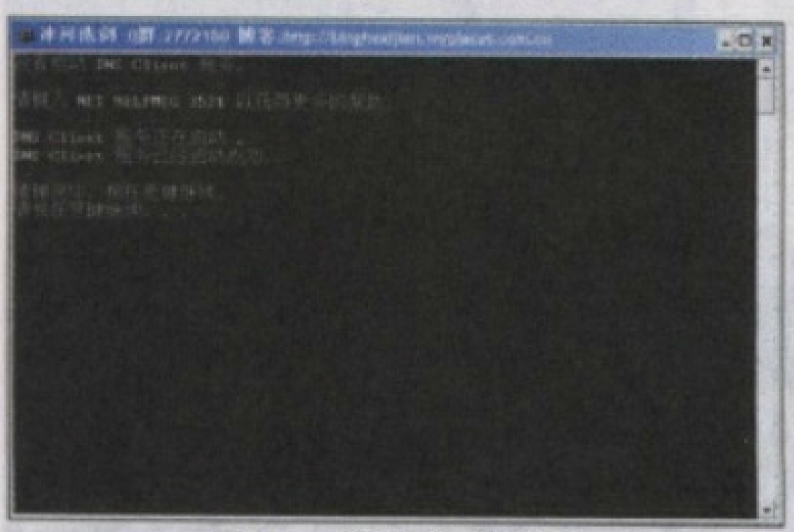

图18：检查自己的IP

“检查电信连通情况.bat”“检查网通连通情况.bat”这两个小工具是用于检测用户的网络连接情况的，也便于用户对比查看自己使用网络互通软件后，是否真正达到了加速的效果。以电信用户为例，在未加速前连接网通线路肯定是非常慢的，可双击执行“检查网通连通情况.bat”，工具自动Ping一个网通线路站点，可看到返回的都是“Request timed out”（**图19**）；但在执行千渡互联后，Ping的返回值都在100ms以下（**图20**），可见网速得到了大大提高，足够执行魔兽之类的网络游戏了。


图19：检测网络


图20：加速后果然不同

“清除清除DNS缓存.bat”工具是用来清除保存在本地的DNS域名解析的（**图21**）。一般来说，DNS域名解析有助于提高网页浏览速度，因为它将网站的URL地址域名从远程DNS服务器搬到了本地进行，因此速度大大提高。但DNS域名解析可能会影响网络互通软件连接服务器的速度，因此可手工清除DNS缓存，让互通软件可顺利连接到不同的服务器上。


图21：清除DNS缓存

另外，在千渡网络工具中，还附带有“千渡测速”的网页地址链接，双击后可连到千渡网站上，测试用户的线路速度。

千渡互通测试页面

在使用网络互通加速软件前后，用户都可测试对比一下自己的网络速度变化：

在千渡互通连接测试页面（http://www.1000du.net/cesu.html），可检验一下自己的网络分别访问电信和网通线路时的速度。例如，笔者是电信的用户，所以电信的响应时间为0.23秒，网通线路为4.1秒（**插图2**），很显然，在访问网通线路时，响应非常慢；再对比两者的测速图表，连接速度相差足有5倍，可见网通与电信网络线路之间的互联访问时，速度限制是如此大啊！

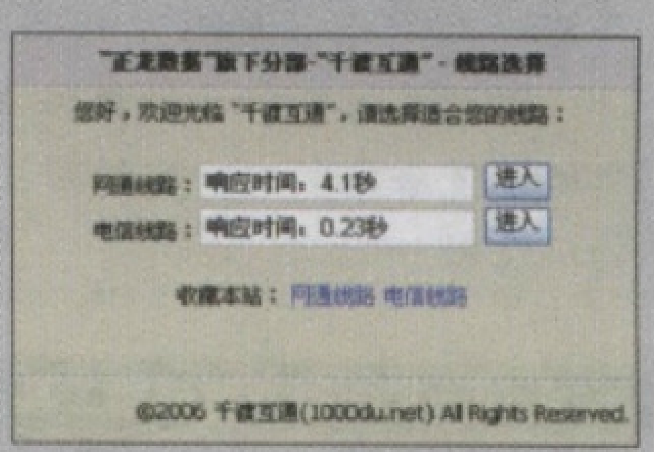


插图2：测试网通和电信的速度

2.傲斯网络设置工具

对于不了解网络线路类型的用户来说，傲斯提供的“傲斯网络设置工具”还是很实用的。如果选择的网络类型不对，可执行傲斯网络设置工具，在下拉菜单中选择另外的网络类型，然后点击“设置连接”按钮，即可成功更改网络连接类型。

3.联宇益通NETPAS ACC的网络信息提示



图22：NETPAS信息容量很大

联宇益通NETPAS ACC的界面非常直观，在连接服务器成功后，界面上会显示出当前的IP地址、连接的时间及收发数据等，其中最重要的是带宽（**图22**）。要注意的是，带宽显示的并不是可用的最大带宽，也不是用户所获得的连接速度，它表示的只是当前网络所使用的带宽，该数值是随着网络繁忙状况而变化的。

在进行特色功能评测时，不得不提到NETPAS ACC

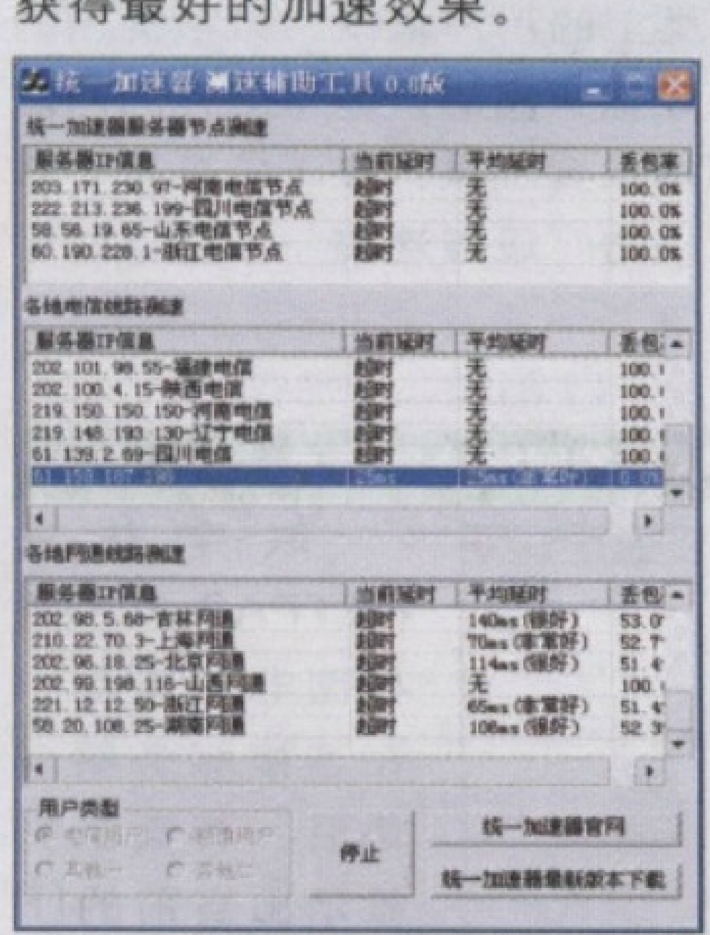
的另一个“隐性”的特色功能，那就是“独享带宽”。其他网络互通加速软件使用的都是“共享带宽”技术，当其他用户没有进行大量传输时，用户几乎可独享全部的频宽，能享受到超高速度的服务；但用户数量一旦增加的话，网速将会大幅度下降，用户的加速接入速度也无法得到保证。而NETPAS提出用户独享2Mbps带宽，用户的加速带宽是单独分配给自己使用的，不会因为用户数量的变化而变化，也不会因为用户使用的不同时段和方式而改变。

网络互通软件的原理

用户在安装网络互通软件后，建立一个VPN虚拟网络，用户通过软件登录后，自动进入互通软件建立的VPN局域网中。而这个VPN局域网，由互通软件的服务器充当了网关，提供了多种线路的多个出口。当用户连接到不同线路的网站或游戏服务器时，互通软件的服务器自动将用户的线路切换到电信、网通、铁通等网络。也就是说，用户的数据收发速度都是由网关出口分配的带宽决定的，分配的带宽越大，则连接到其他网站的速度越快。

4.统一加速器测速辅助工具

不同地区的用户使用网络互通加速软件时，由于服务器的远近不同，因此网络加速效果也不一样，一般来说，要取得最好的加速效果，应该选择最近的互通加速服务器。一般的互通软件都需要用户指定服务器，或者利用DNS轮循技术随机连接服务器，这样可能会使加速效果大打折扣。而统一加速器为用户提供了一个测速辅助工具（下载地址：http://61.139.52.174/down/tyjsqping.rar），可帮助用户连接上最快的服务器，从而获得最好的加速效果。


图23：有专用的测试工具当然方便

执行统一加速器测速辅助工具，在“用户类型”中选择自己使用的网络线路，点击“开始”按钮，软件即可自动连接各地的统一加速服务器了。在软件中间窗口中会列表显示连接的速度，一般延时低于100ms的就可连接了，当然越短越好（**图23**）。选择最快的服务器，记下其地址，在执行统一加速器时，手工指定记下的服务器，再选择连接即可。

5.网际蜘蛛的线路转换

使用互通软件的目的，主要是为了加速不同的网络线路之间的连接速度，例如电信和网通线路之间的互访问速度会因此加速，但由于用户的连接通过了网关转换，因此可能在连接自己本身的线路时，反而比原来速度要低。许多互通软件提供了自动转换功能，也就是说，当电信用户访问网通时，将其出口线路转换到网通，如果访问电信线路时，再给转换回来。这样虽然智能，但加重了服务器的负担，因此效果也不如用户自动选择的好。而网际蜘蛛给用户提供了手工选择线路的功能：

登录网际蜘蛛后，可点击“自动转换”按钮，让服务器自动转换选择用户要连接的网络线路；用户也可根据自己当前要访问的站点情况，手工点击切换线路（**图24**）。当要访问的网络线路又发生变化时，可通过右键点击托盘区图标，在弹出菜单中选择切换线路（**图25**）。这样用户无论是在访问什么线路的站点时，都可获得最高的速度。



图24：确定线路非常重要

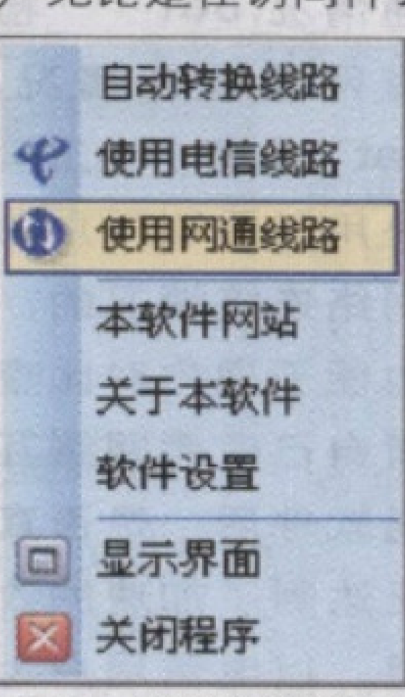


图25：随时更换适应不同需要

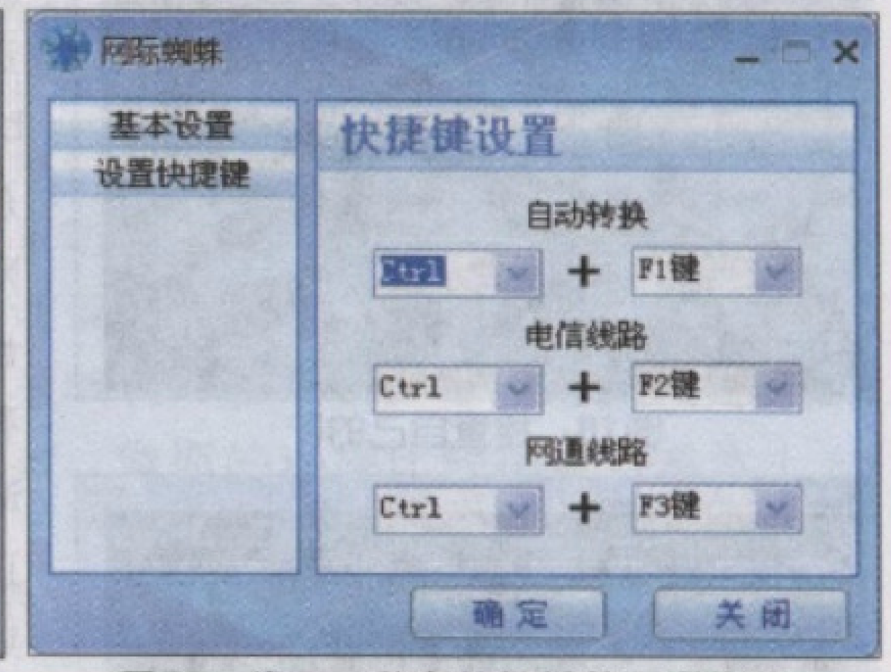


图26：唯一一款有快捷键的互通软件

另外，网际蜘蛛还提供了方便的“热键功能”。在托盘区图标的右键菜单中，选择“软件设置”命令，打开软件设置对话框。点击“设置快捷键”栏，在这里可为“自动切换线路”或电信网通线路设置热键，这样就不必频繁地点击设置了（**图26**）。

网际蜘蛛的内存占用并不高，但对某些低配置的用户来说，资源占用越低越好，网际蜘蛛提供了减少内存占用的设置（**图27**）。设置后，要下次重启软件时才会生效。

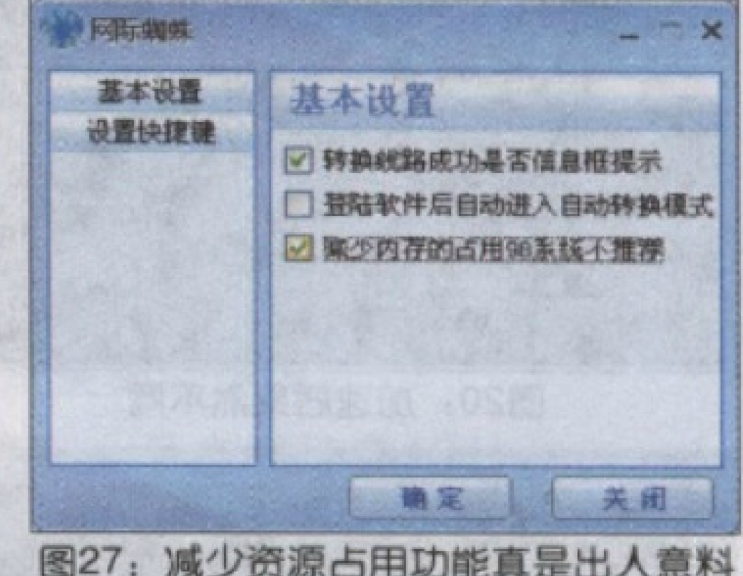


图27：减少资源占用功能真是出人意料

点评：免费的互通软件千渡互通，提供的小工具是很实用的，傲斯的网络设置工具也比较方便，但最为特殊的还是网际蜘蛛的线路切换功能和热键功能，让用户完全把握自己的网络线路。而收费软件NETPAS ACC的隐性特色功能“独享2Mbps带宽”，可以说是决定了用户优先选择这款软件，毕竟速度才是最重要的！而统一加速器的服务器测试工具，也为用户带来了不少方便。

六、实力比拼——速度测试

前面的几个测试项目，虽然影响着用户对软件的判断与选择，但是作为一款网络互通加速软件来说，最重要的还是软件的加速能力，如果该软件不能起到提高网站访问速度、加速文件传输、视频、游戏等，软件也就失去了意义。

在本次速度测试中，采取了两种方式对软件进行测试：测试网站反应时间和文件传输速度。测试时间均选在晚上网络高峰时期，这样才能体现出网络互通加速软件的意义。

1.网站浏览速度

电信用户访问网通线路的网站时，速度往往很慢，反之网通用户也是如此，网络互通加速软件应当首先解决用户浏览网站的问题。网站的反应时间决定着网站的浏览速度，因此本次测试采用常见的网络测试工具"Ping"命令，检测各网站的响应时间，以评估各网络互通加速软件对网站浏览的加速效果。不过，由于网络速度还受到外界各种因素的影响，随时间变化而变化，我们只能尽量在较短时间内测试所有软件，即使如此也不能保证数据完全有效。

使用Ping测试网络速度

Windows系统中自带的"Ping"命令是测试网络连接状况以及信息包发送和接收状况非常有用的工具，是网络测试最常用的命令。Ping向目标主机地址发送一个回送请求数据包，要求目标主机收到请求后给予答复，通过网络的响应时间判断和本机与目标主机联通的速度。

"Ping"命令的使用格式为：

ping IP地址或主机名 [-t] [-a] [-n count] [-l size]

参数含义：

-t：不停地向目标主机发送数据；-a：以IP地址格式来显示目标主机的网络地址；-n count：指定要Ping多少次，具体次数由count来指定；-l size：指定发送到目标主机的数据包的大小。

测试方法：为了获得较准确的测试结果，本次测试选择了7个位于不同地区的网站，测试的网站包括：新浪（www.sina.com.cn）、百度（www.baidu.com）、Google（www.google.com）、华军软件下载站（www.onlinedown.com）、太平洋电脑网（www.pconline.com.cn）、猫扑（www.mop.com）和西祠胡同（www.xici.net），这几个网站均是各类型网络用户经常访问的站点。测试时，在使用加速软件和未使用加速软件的情况下，每个网站测试4次，将4次测试获得的响应时间取平均值。测试结果如下（时间越短越好）：

北京网通用户（单位ms）

软件	新浪	Google	百度	华军	太平洋电脑网	猫扑	西祠胡同
久久南北互通	6	238	478	529	531	5	6
千渡互通	5	364	5	123	440	5	6
南北网桥	5	363	320	164	325	6	8
傲斯加速器	142	258	43	63	218	41	44
Netpas	11	143	14	137	50	13	19
统一加速器	5	239	60	48	53	6	7
网际蜘蛛	24	356	50	200	421	30	35
通达网关	20	156	80	321	485	36	75
无	5	238	5	152	436	5	6

表注：表格中的"无"是测试时未使用网络加速软件。另外，由于网络蜘蛛对免费用户有使用时段的限制，免费用户晚上无法登录，因此该款软件选择在中午进行测试，表中时间越短越好，红色为表现最佳，下同。

湖北网通用户（单位ms）

软件	新浪	Google	百度	华军	太平洋电脑网	猫扑	西祠胡同
久久南北互通	65	248	17	224	364	67	25
千渡互通	61	244	60	192	51	63	13
南北网桥	74	240	32	188	299	110	47
傲斯加速器	79	250	96	62	85	78	49
Netpas	82	170	25	35	49	56	42
统一加速器	98	180	68	64	38	41	46
网际蜘蛛	90	285	39	60	61	96	29
通达网关	73	259	40	65	61	68	31
无	101	270	78	44	83	82	54

广西电信用户（单位ms）

软件	新浪	Google	百度	华军	太平洋电脑网	猫扑	西祠胡同
久久南北互通	35	124	10	125	219	21	18
千渡互通	101	167	50	134	47	29	11
南北网桥	62	130	191	91	293	87	84
傲斯加速器	69	172	85	49	73	79	43
Netpas	47	99	35	81	101	31	10
统一加速器	58	109	67	37	73	21	20
网际蜘蛛	110	186	93	81	121	134	58
通达网关	128	273	138	107	92	129	131
无	132	210	108	59	73	70	34

点评：通过3个地区的测试，可以看出这些网络加速软件普遍还是具有加速功能的，网速或多或少都有所提高。

1.久久南北互通、千渡互通、南北网桥、这几款加速软件在访问某些网站的时候，能够起到加速作用，但是在访问另外一些网站时，却降低了一些速度。这应该是与软件的线路转换功能有关，不能对不同线路的站点及时地调速相应的出口线路。

2.通达网关和傲斯加速器也存在这个问题，并且这两款软件在某些地区反而普遍地起到了减速的作用。之所以会出现这样的情况，推测应该是由于这两款软件的服务器分布比较有限，在距离服务器比较远的地区，由于连接服务器速度较慢，反而会起到减速作用。

3.网际蜘蛛虽然号称能自动转换线路，但似乎测试结果显示其智能的转换线路功能并不十分有效。当然这也许与该款软件是收费软件有关，免费账号的加速功能并不强。

4.由于在测试NETPAS、统一加速器这两款收费的加速软件时，使用的都是VIP用户，因此可以看到加速功能很不错，在访问各地区的站点时速度也比较稳定。可见这两款收费软件在服务器的分布、网络线路转换方面还是占有很大的优势。

2.文件传输速度

如果说用网站响应时间来测试网速，其结果显得比较抽象的话，那么直接以文件传输速度来检测网络加速效果，更加直观一些。

测试方法：我们就以QQ用户直接传送文件的速度（**图28**），检测各网络互通加速软件的加速效果。测试时间也为晚上网络高峰时期，所传的文件大小为10MB，传输速度取整个传输过程中的平均速度。测试时发送文件方为贵州电信用户，接收方分别为北京、湖北、成都网通用户；发送方不使用网络互通加速软件，接收方使用网络互通加速软件，分别进行8次传输，记录每款加速软件运行时的平均传输速度。

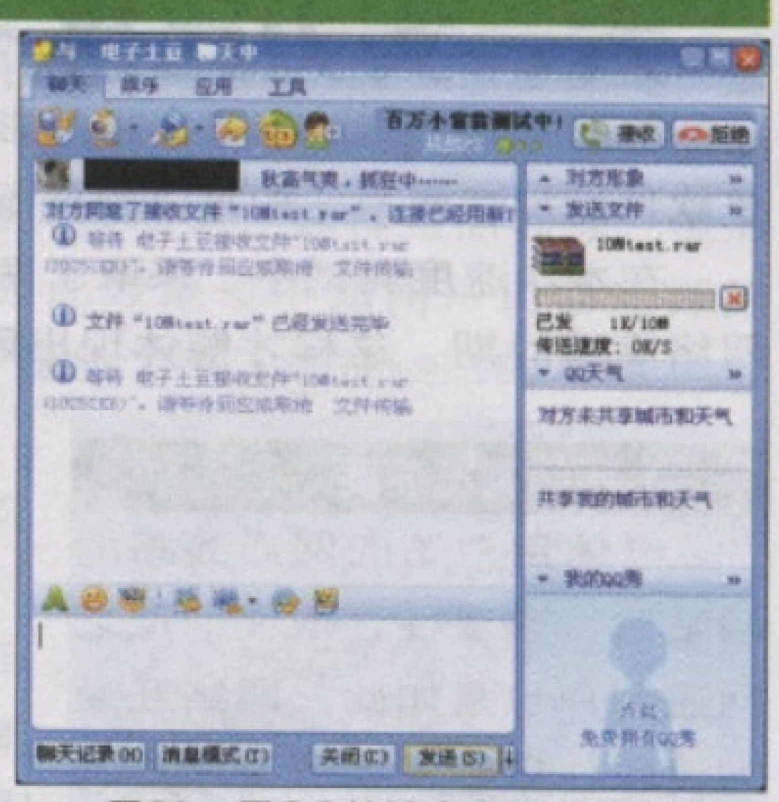


图28：用QQ传输文件测试速度

测试结果如下（单位kB/s）

软件	与贵州电信传输速度		
	北京网通	湖北网通	成都网通
久久南北互通	11	7	11
千渡互通	5	6	10
南北网桥加速器	7	4	9
傲斯加速器	20	16	19
Netpas	28	25	31
统一加速器	33	32	34
网际蜘蛛	9	9	11
通达网关	6	7	9
无	6	5	8

表注：值越大越好

点评：文件传输速度测试结果数据表明，几款加速软件对不同网络用户传输文件都起到了加速的效果。但是很显然，几款免费的加速软件提升速度并不多，而NETPAS和统一加速器又一次体现了收费软件的优势，大幅度提升了两种不同网络间的文件传输速度。

七、总结

需要说明的是，本次网络互通加速软件测试，在软件的选择及测试的地区、时间上，都存在着一些局限。另外，在测试过程中，有一些收费的加速软件使用的是免费账号，因此最终的测试结果可能并不完全准确。不过通过这次对8款网络互通加速软件的评测，基本上还是能对目前网络互通软件作一个比较正确的评估。

目前国内免费的网络互通加速软件，往往由于免费的缘故，服务器分布地区不广，因此在某些地区使用这些互通加速软件反而起不到加速的效果。而且由于免费的缘故，用户众多，因此服务器负担较重，加速效果也受到限制。而收费的网络互通加速软件还是具有很明显的加速效果的，对用户的网络速度提高有一定的保障。

对于想使用免费网络加速服务的用户来说，**千渡互通**相对来说是一个比较不错的选择。该款软件提供的免费服务时间已经很长了，服务比较稳定。从测试结果来看，千渡在不同地区的加速效果和稳定性与其它几款免费软件相比是比较明显的。

测试的两款收费软件，都是很不错的，相比较之下，**统一加速器**的网络加速功能更好一些，在文件传输上面体现得很明显。不过NETPAS与统一加速器也相差无几，而且在北方区域及国外网络还有一定的优势。

最后，本次测试的目的，不仅仅是对网络互通软件的一次评测，同时也是对国内长久以来存在的网络间隔问题的一次关注。网络互通软件毕竟不是解决网络间隔问题的根本方案，不同网络服务商真正切实地为用户考虑，彼此间抛弃不正当的利益之争，解除网络限制，为用户提供无限制的网络使用服务，这才是解决问题的完美方案。最后感谢所有参加测试的朋友。P



Adobe® Photoshop® CS2

反其道而行

Photoshop蒙板的应用

编者按：先让大家有一个基本的了解，了解什么是Photoshop里的蒙板。蒙板就是在Photoshop里将不同灰度色值转化为不同的透明度，并作用到它所在的图层，使Photoshop中的图层不同部位的透明度产生相应的变化。黑色为完全透明，白色为完全不透明。蒙板影响的是图层的透明度，可通过不同的灰度来影响图层不同的透明度。蒙板还可应用滤镜，比如在绿色的草原上做云彩，只需填淡蓝色，可做出效果逼真的云雾，而且修改很方便。

Adobe

■北京 飞

一、浅尝蒙板

图1

图2

做一个简单的立体倒影文字。

首先新建宽500像素、高400像素的工作区，把背景图层填充为比较深的颜色，要与接下来的文字颜色有比较强的对比。在背景图层上新建文字图层（**图2**）。文字的大小，适当地选取比较大的字号，这样在接下来做的立体倒影中效果更明显，选中背景图层上面的文字图层，选中并点击右键，点击右键弹出的菜单，接着选中复制图层（**图2**），这样就在原有文字的图层上复制了一个同样的图层并重叠在一起。我们选中新复制的文字图层，点击"编辑"→"变换"→"垂直反转"（**图3**），看到两个文字图层有变化地交错在一起。接下来单击工具面板中的移动工具（**图4**），在工具编辑区域拖动复制的文字图层到合适的位置，使上下两个文字形成倒立（**图5**）。

用鼠标选中复制的文字图层，在图层选项面板的左下角第二个按钮"添加图层面板"上单击（**图6**）。单击工具面板中的

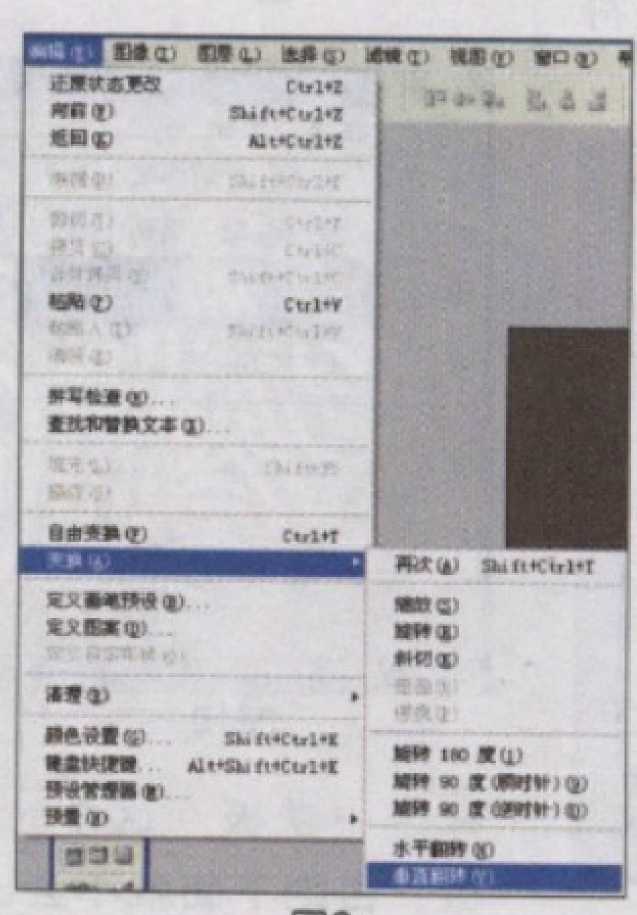

图3



图4



图5



图6

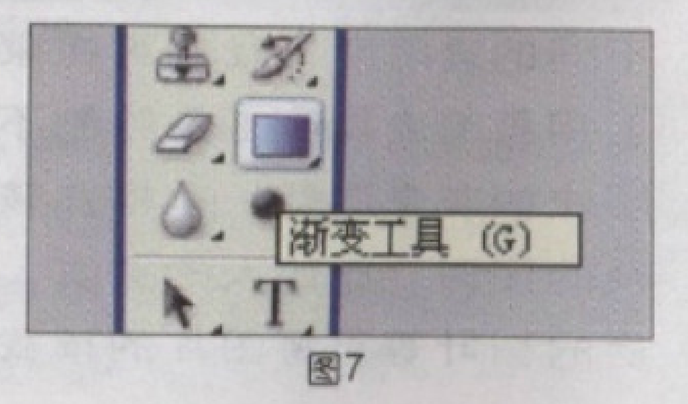


图7


图8



图9

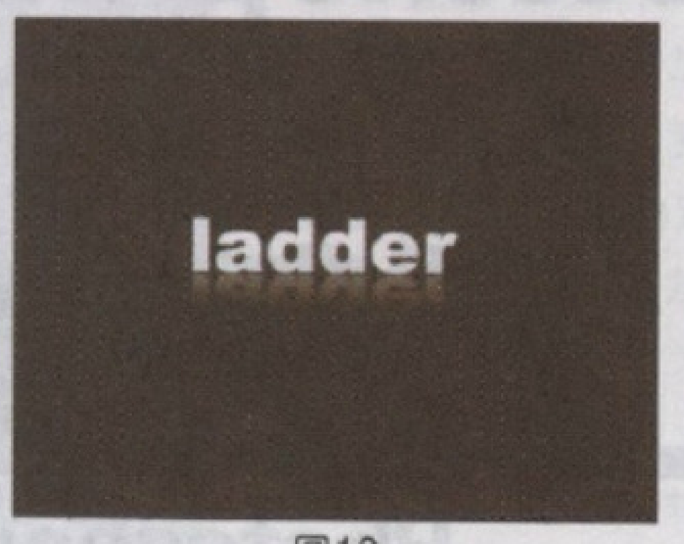


图10

渐变工具（**图7**），在弹出的渐变编辑器中作如下设置，使得渐变的效果呈现鲜明的黑白对比（**图8**），渐变的编辑模式为对称渐变（**图9**）。然后按住Ctrl键使工作区域的图像上下调整渐变到合适的位置上做倒影效果（**图10**），这样一个立体倒影的效果就做出来了。

这样的效果就是用到了蒙板中的图层透明特性。

二、利用蒙板来抠图

在Photoshop里打开一张图，用钢笔（Pen）工具（**图11**），勾选出路径，并将途径转换为选区（**图12**），使得整个编辑区域呈现选区浮动状态，同时双击背景图层，使整个背景图层变成普通编辑模式，点击图层选项面板左下角的添加图层蒙板（**图13**），这时我们看到整个编辑区域的图片已大致抠出来并且没有显示背景色。蒙板的优点在这个时候发挥了它的优势。



图11



图12

点蒙板层（注意，选中蒙板时图层前的符号与选中图层时不同，所以在修改前一定要先确定你是在图层上不是在蒙板上工作），将不需要的地方选出来，在蒙板上填充黑色，该部分便被遮住了。根据蒙板原理，蒙板不同的灰度影响图层不同的透明度，我们可在蒙板上用画笔或其他工具绘制不同层次的灰来调整。在抠比较复杂的图时，比如人的头发、植物的树叶等可将图片的模式转换成CMYK或LAB等不同颜色模式，找出一个对比最强，边缘轮廓最清晰的通道，调整其色阶，然后应用到蒙板，再作进一步修整。

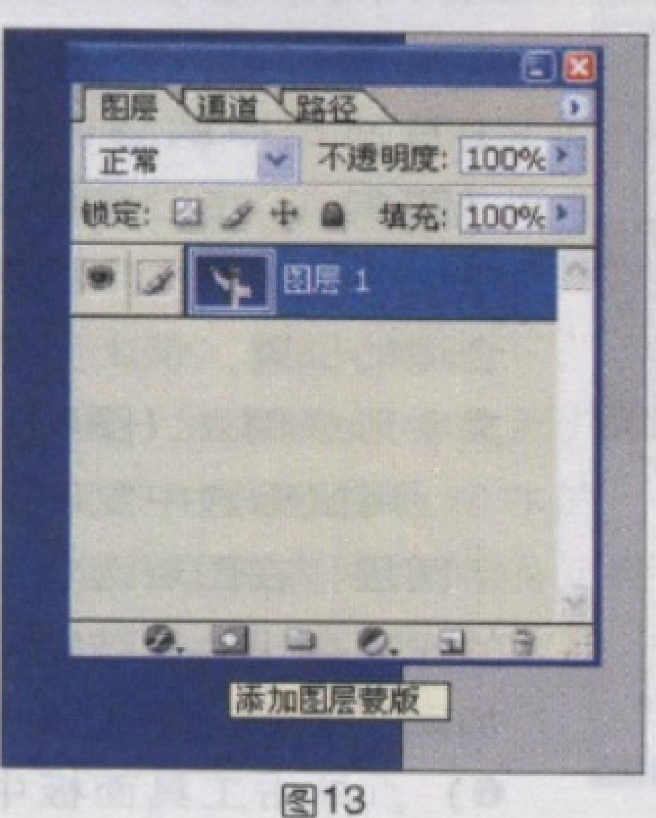


图13

三、利用蒙板淡化图片边缘

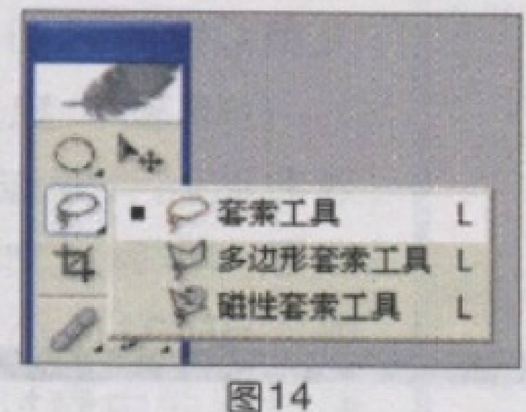


图14

打开一张新图，用工具面板中的锁套工具（**图14**），用锁套工具在图片编辑区域里画出图片主要部分的轮廓，点击右键，羽化（**图15**），选择羽化的半径为20像素，然后应用蒙板效果，点击图层工具面板中左下角的添加蒙板图层（**图16**），此时我们看到一个边缘淡化的效果，接下来在蒙板上制作各种不同的效果。我们注意到图层和蒙板之间有一个锁链形状的符号，默认为关联着的（**图17**），点击可解开蒙板和图层之间的链接，如果移动图层或蒙板，只会移动你选择的相应图层或蒙板，这点与图层间的链接是一起的。为了让在蒙板上制作的效果更明显，我们再新建一个背景图层，填充为白色（**图18**），接下来在蒙板上利用不同的滤镜效果来让淡化的图片边缘出现不同的效果。

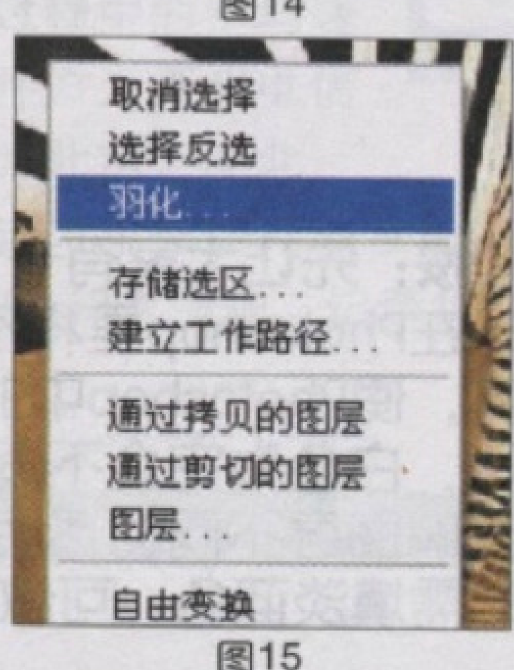


图15

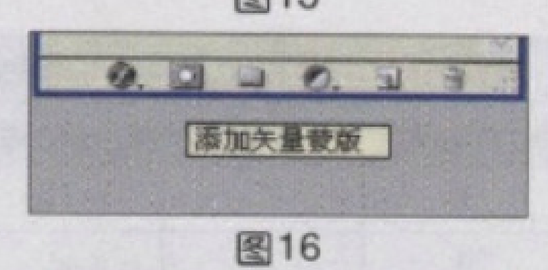


图16

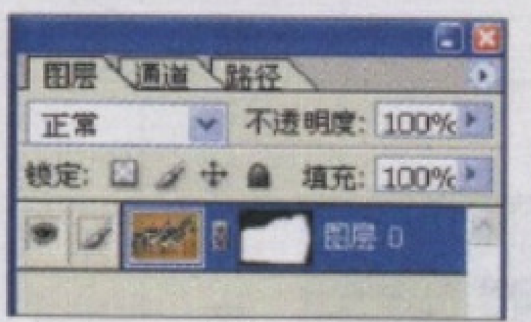


图17

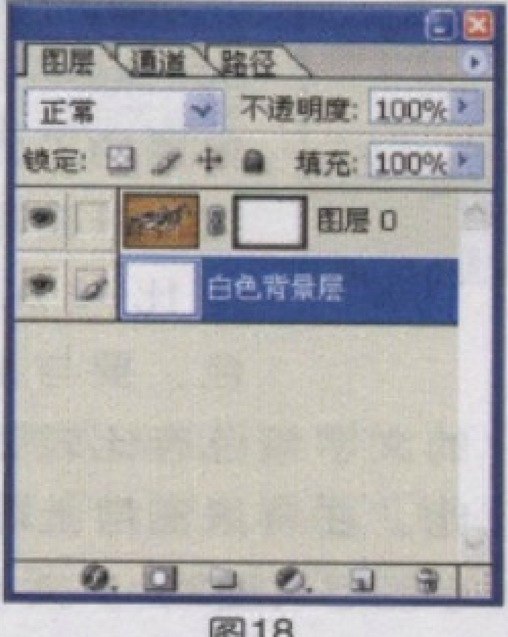


图18

这个时候注意图层与蒙板之间的联系，在利用蒙板做滤镜效果时一定要把图层和蒙板之间的“锁”打开（**图19**）。鼠标选中蒙板，这个时候要确定鼠标是否选种了蒙板。否则下面就不会出现滤镜做的效果！选中蒙板

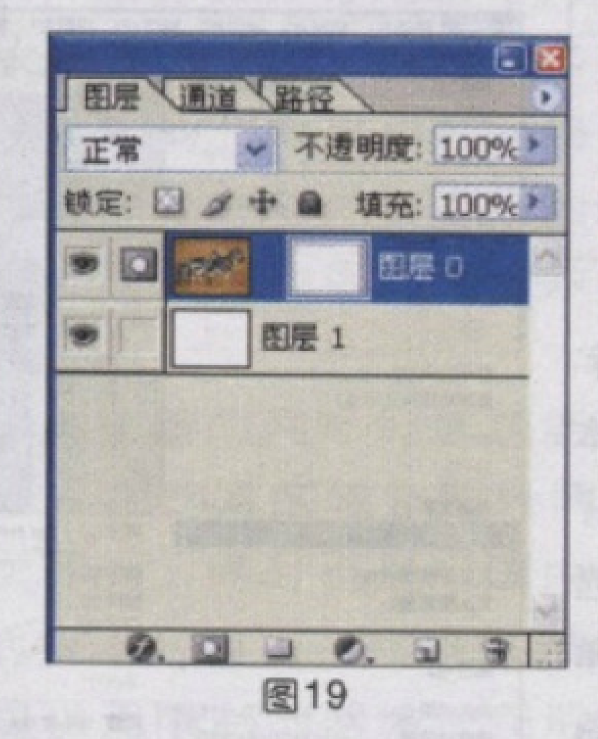


图19

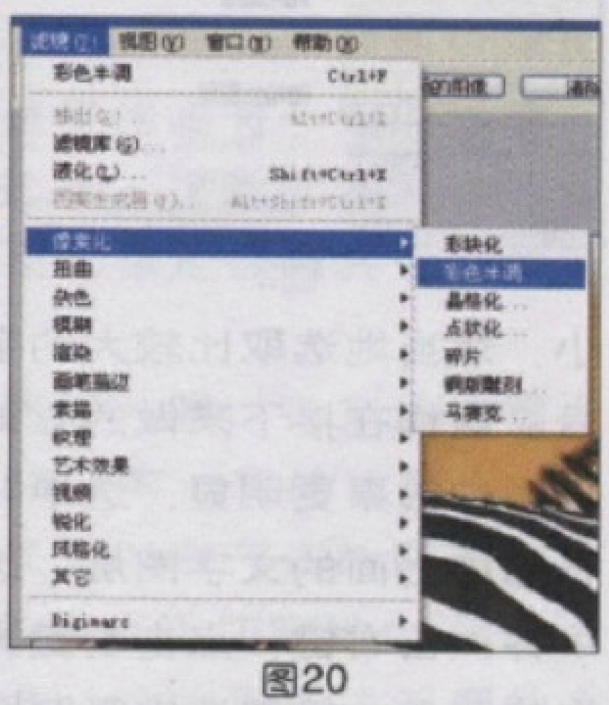

图20



图21

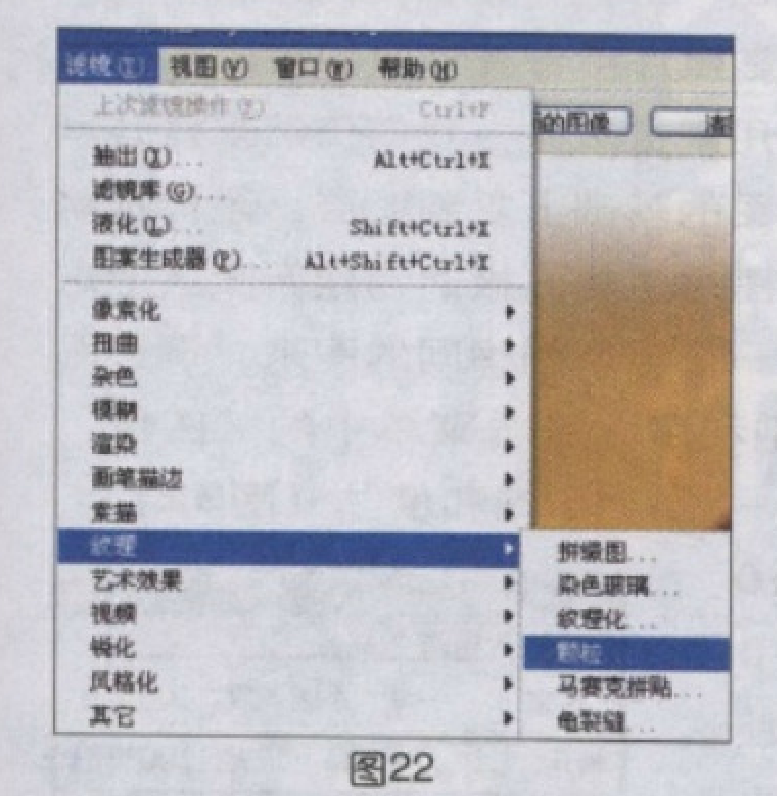


图22

层之后，点击菜单中"滤镜"→"像素化"→"彩色半调"（**图20**），在弹出的彩色半调选项中设置最大半径9像素，网角（度）——通道1（1）为90，通道2（1）为70，通道3（3）为60，通道4（4）为30。点击"好"，效果如**图21**，给图片加一个简单的效果就出来了，同样是利用了蒙板。诸如此类，还可做出很多滤镜的效果：回到上一部滤镜前，同样选一种蒙板，单击菜单中的滤镜："滤镜"→"纹理"→"颗粒"（**图22**），接下来在弹出的颗粒选项面板中设置——强度为64，对比度为50，颗粒类型为垂直（**图23**）。点击"好"，最后的效果如**图24**，很多摄影照片中的旧电影效果也是用了滤镜中的颗粒，本效果中只需把背景改成黑色或灰色的效果即可（**图25**）。

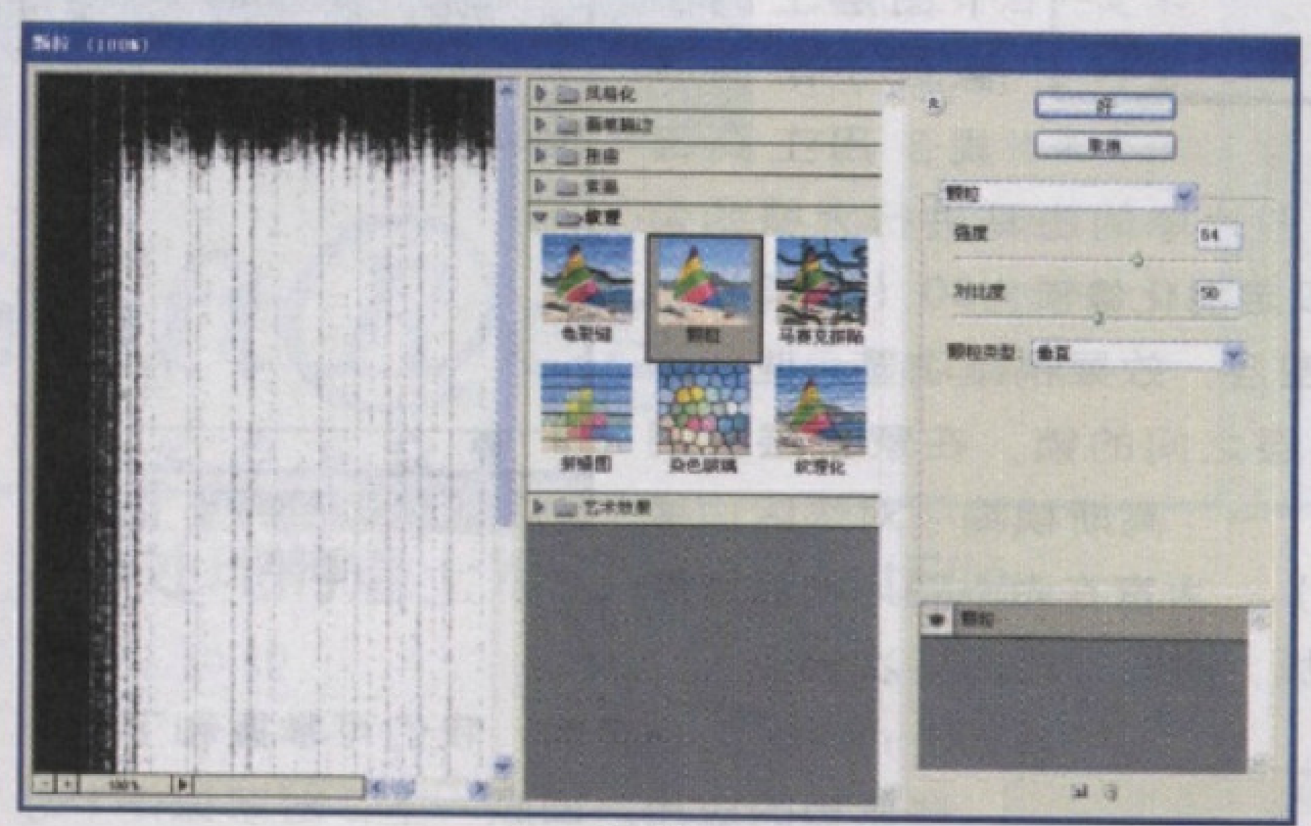


图23

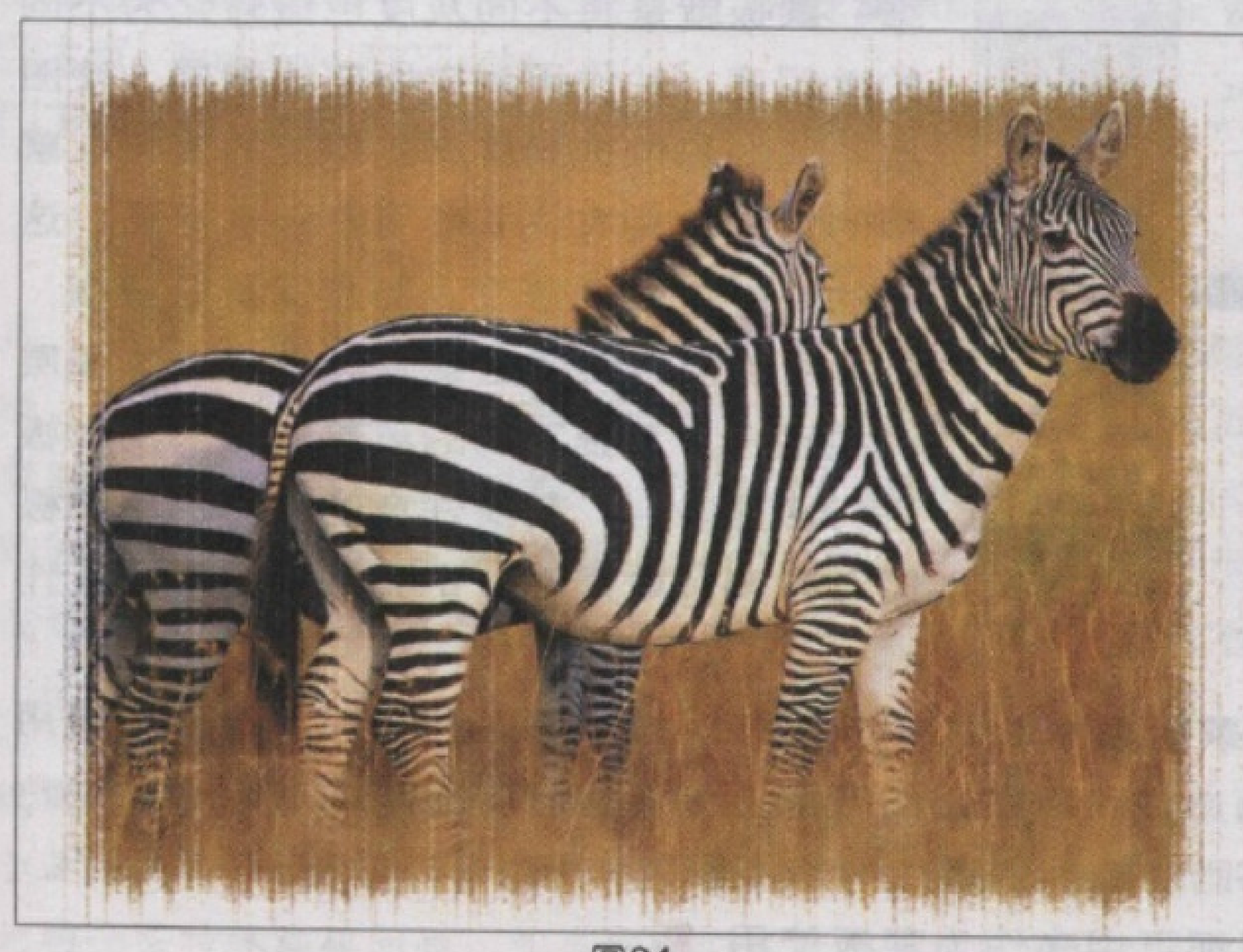


图24



图25

四、用蒙板给图片调色

在蒙板上给图片进行调色就好像在原图片上加了一层玻璃一样，不论你对蒙板进行何种操作都不会直接影响到原有的图片，这也有点像单反相机中的有色镜头一样。相对于调曲线和调色阶，蒙板是简单学易而且容易上手的，因为要调节的参数不多，通常只有一个透明度需要调整，而且保存为PSD文件可保留蒙板层，所以即使有所改动也可保存供日后继续调整。



图26

如**图26**，整张照片相当糟糕。我们先用Photoshop里的自动色阶和自动对比度来调节（**图27**），接下来调整锐度：选择"滤镜"→"锐化"→"USM锐化"（**图28**），在弹出的USM锐化选项里设置数量10%，半径1.0

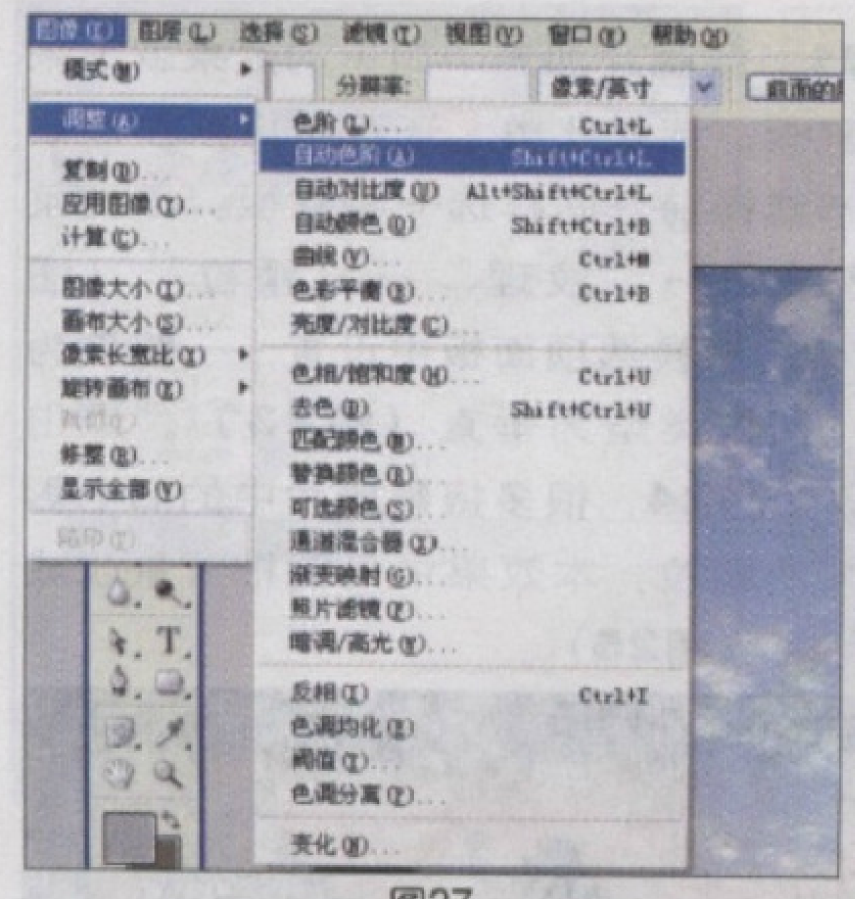


图27



图28



图29

像素，阈值10色阶（**图29**），点击"好"。接下来我们使用蒙板，点击图层工具面板右下方黑白的圆图标"创建新的填充或调整图层"（**图30**），选择"纯色"，用拾色器选择蓝色。图层模式设置为颜色简单，然后图层透明度为20%，调整得比较小为适宜，接下来在原图层上调整曲线，选择菜单"图像"→"调整"→"曲线"，在弹出的曲线菜单中设置曲线，通道RGB模式，输入为58，输出为29；通道：绿，输入为79，输出为65。点击"好"！最后效果如**图31**。

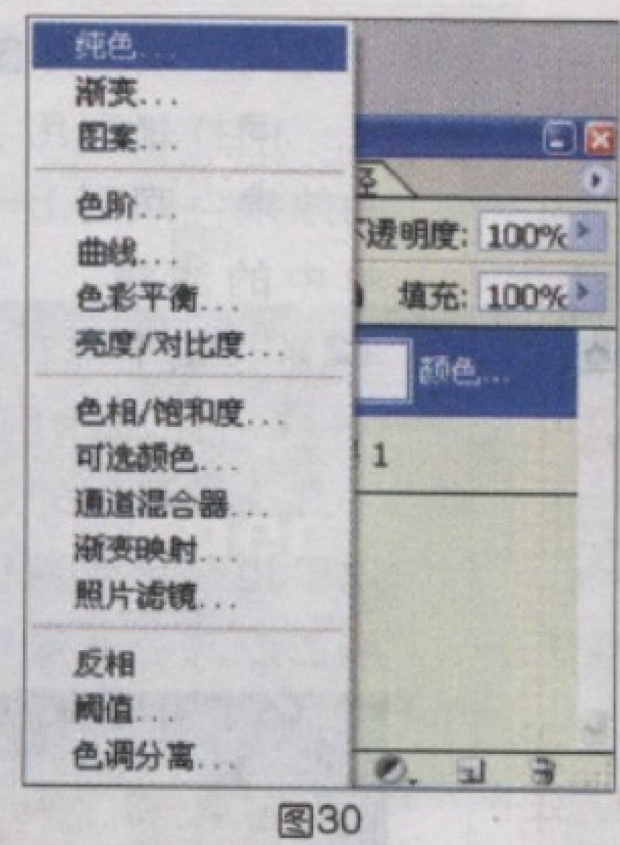


图30

图31

一些摄影照片中带着淡淡的色彩的艺术照片也可使用蒙板来做，我们仍然来打开一张图，在原图的基础上复制图层，鼠标拖动原始图层到图层工具面板的创建新图层上这样就复制出一个与原图相同的图来，调整图层的色相/饱和度，点击菜单中的"图像"→"调整"→"色相/饱和度"（**图32**），设定色相为0，饱和度-100，明度为0，使这个图层上的图像处于黑白模式，用工具面板中的锁套工具对图片中的斑马进行大概的勾勒，然后在选取里设定羽化像素为50（**图33**），在图层上添加蒙板图层，效果稍微明显一些。然后解开图层和蒙板层之间的锁，在蒙板层上用"滤镜"→"模糊"→"高斯模糊"对选区边缘进一步锐化（**图34**）。大家在做一些人物照片修复时可增加纯色蒙板，对图片进行多次补色。

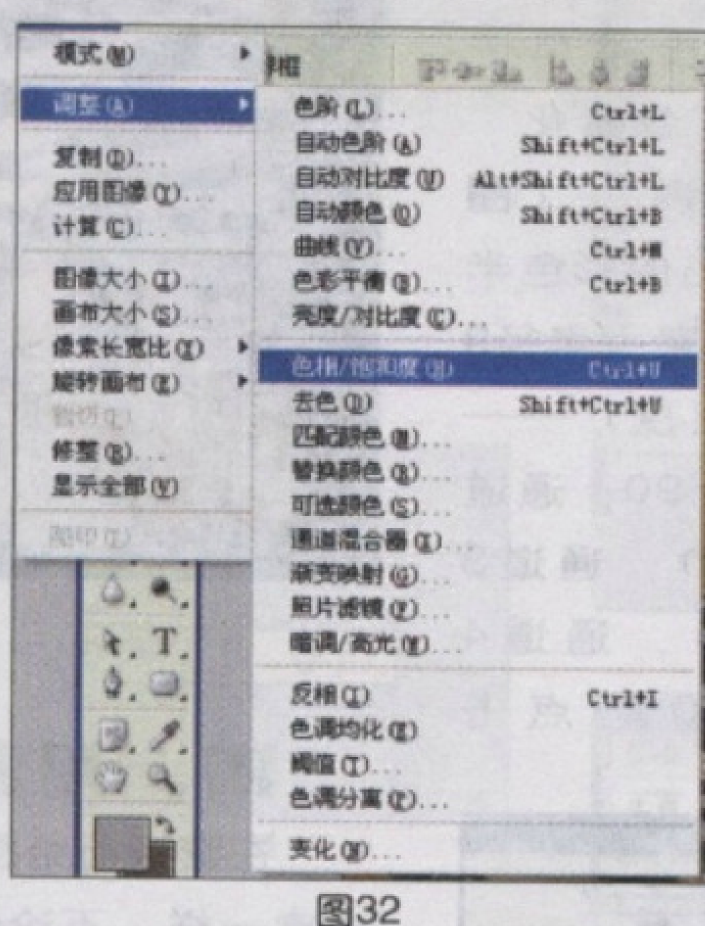


图32

图33

通过几个实例，我们可掌握和了解一些蒙板的应用。回顾一下，对蒙板作个总结：蒙板就是将不同灰度色值转化为不同的透明度，并作用到它所在的图层，使图层不同的部位透明度产生相应的变化。蒙板的主要作用有：1.可用蒙板来抠图，这样的好处是方便修改，而且保留了原图；2.利用蒙板做图的边缘淡化效果；3.图层间的融合。几张不同的风景图可利用蒙板进行多处融合，需要注意的是，利用蒙板做各种图片效果时一定要看仔细是否工作在蒙板上。

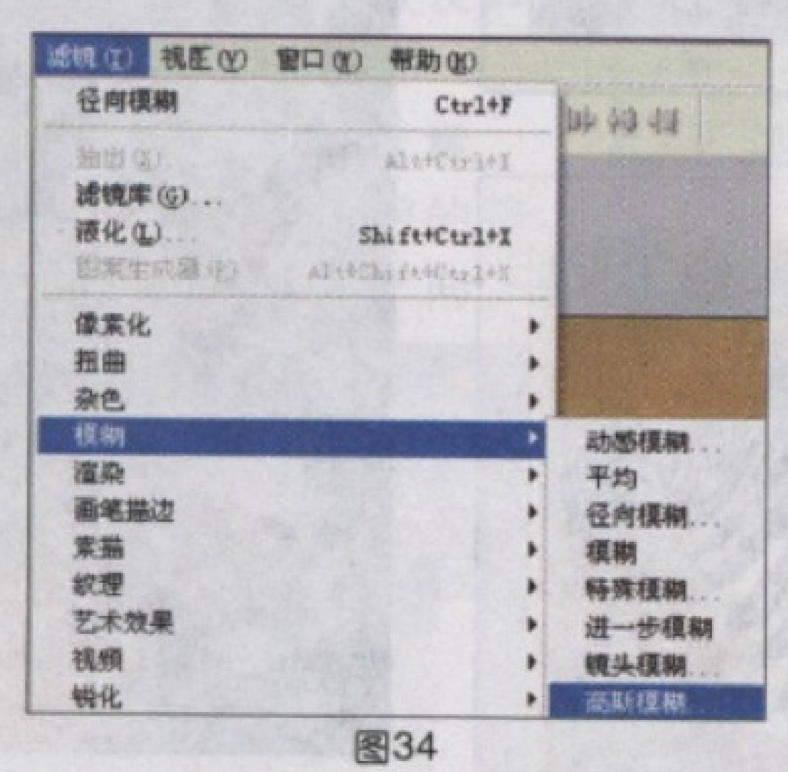


图34

根据例子可看出蒙板的优点：1.利用蒙板可很方便地修改，不会因为使用橡皮擦或剪切删除而造成不可挽回的遗憾，能保持原有图片图层的原文件。2.结合蒙板可运用不同滤镜，以产生一些不同的效果出现，如图24的例子。3.任意一张灰度的图都可用来作为蒙板使用。

中国共享软件

对于网站来说，访问量就是生命线，访问人数越多，所带来的财富也就越多。共享软件亦如此，软件的用户越多，即使是免费发布，由于用户数庞大所带来的品牌价值也是不可估量的。一些对未注册版功能限制过强的共享软件，常常是让用户还没有体会到软件的真正魅力就浅尝辄止，不免会失去大量的初级玩家，甚是遗憾。

■重庆 CoCo

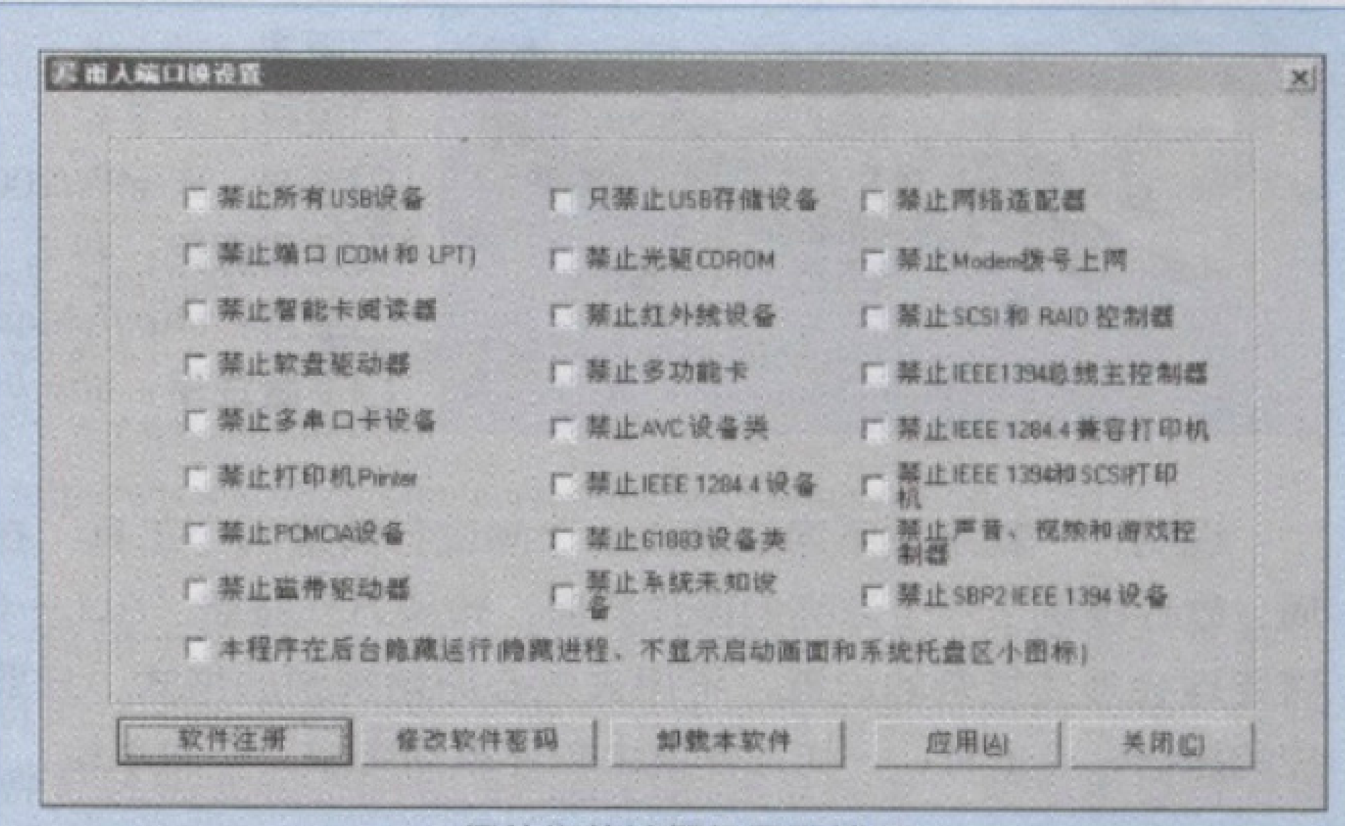


保护我们的电脑端口——雨人端口锁

□**版本**：v9.0　□**大小**：1.5MB
□**授权**：共享软件　□**作者**：雨人
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**注册费用**：560元　□**未注册限制**：使用时间限制
□**主页**：http://www.13948.com
□**下载注册**：http://www.13948.com/xiazai/ruanjian.htm

说明：一款用于保护我们的电脑端口，防止他人或黑客进行攻击或数据窃取的小工具。软件使用非常简单，它直接在界面中列出系统中常见的诸如USB、打印机、网络Modem等端口并标明了它们的名称，鼠标点击选择我们需要开放或禁止的端口，然后点击“应用”按钮即可。由于是对系统端口的底层操作，软件加上了启动口令设置的功能，让计算机真正的主人才有权力掌握自己端口的生杀大权。

点评：用电脑的人一定都听说过“端口”这个词语，当我们的电脑遭受攻击时，也常常有高手来告诉我们说是某某端口的漏洞。计算机系统通过端口来操作硬件、软件和网络，但由于这种开放性也使得端口很容易遭受到侵犯。雨人端口锁主要针对的是硬件端口的管理，几乎囊括了电脑上所有重要的设备，想屏蔽掉谁，简单点击就搞定。需要注意的是，一旦设置好后一定不能忘记自己的密码，否则将来要恢复端口只能重装系统时，可别怪我们没有提醒你哦。



保护你的计算机硬件端口

文本处理的瑞士军刀——TextFile

□**版本**：v5.10　□**大小**：990KB
□**授权**：共享软件　□**作者**：陈立强
□**平台**：Win9X/2000/XP
□**注册费用**：20元　□**未注册限制**：无增值服务
□**主页**：http://clq.3322.org/
□**下载注册**：http://software.softreg.com.cn/product.asp?id=1367

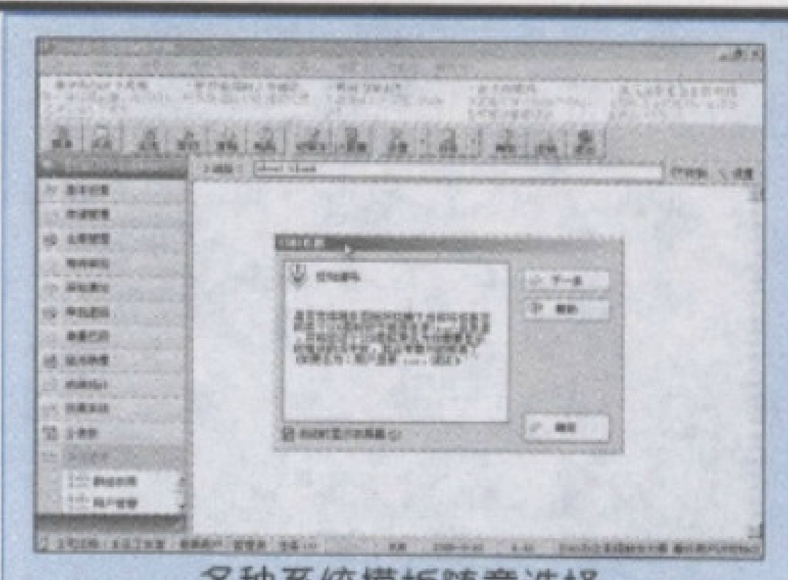
针对特殊的文字编辑工作

说明：一款针对文本文字编辑工作需要而开发的增强型工具，提供了一些常见的文本编辑器所没有的适应特殊需求的功能。如在大篇文章中的每一行前后加入字符，清除从网页中直接复制粘贴内容所产生的特殊字符代码，多种编码文本之间的直接转换等。软件被整合进了Windows系统的右键菜单中，用户只要在资源管理器下相应的文件或文件夹中点击右键，就可快速地进行各种文本查找和编辑操作了。

点评：很多情况下，我们需要进行纯文本编辑，比如报刊对来稿的要求、开发者的程序源代码、聊天输入的对话文字，使用的都是纯文本的格式，而不是Word那种图文并茂的文档。然而在纯文本的编辑方式下，我们失去了不少好的排版功能，于是UltraEdit/Emeditor等纯文字排版工具应运而生。TextFile找出了这些工具中所忽略了的功能和一些中文文字编辑中所遇到的一些特殊编码问题，可当作我们在文字编辑时的一把瑞士军刀，需要时拿出来披荆斩棘，解除疑难杂症。

搭出自己的办公系统积木——IOAS

□版本：v6.08.06　□大小：9.5MB
□授权：共享软件　□作者：土豆工作室
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：28元　□未注册限制：窗体使用个数限制
□主页：http://www.ioas.net/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.aspx?id=28610


多种系统模板随意选择

说明： 一款允许用户根据自身的需要定制相应的办公系统的小工具，软件提供了一个可快速上手的开发平台和各种办公的常用系统模板，即使我们对编程一窍不通，也能像搭积木一样搭出方便的办公解决方案。软件提供了多达20余种的办公部署模板，小到电话簿、会议记录、考勤系统，大到仓库、财务、人力资源管理系统，都能通过IAOS进行随心所欲地搭建和整合，并直接在软件中创建数据库和生成窗体表单。

点评： 工作学习中经常会使用到各种各样的系统，大家都少不了的Word和Excel、各种报表工具、客户管理等，常常是为了一个小小需求而不得不求助于各种大型商业软件。IOAS让我们远离昂贵的大型系统，自己亲手配置出所需要的小功能。软件提供全方位的配置向导，手把手帮助我们完成菜单和工具栏的设计、窗体输入方式的设置、数据库的建立等工作，并自动生成相应的系统。当然，生成的系统有多好用，就看你对自己工作业务流程的熟悉和掌握程度。

播客们的视频处理利器——WinMPG Video Convert



一键点击，视频搞定

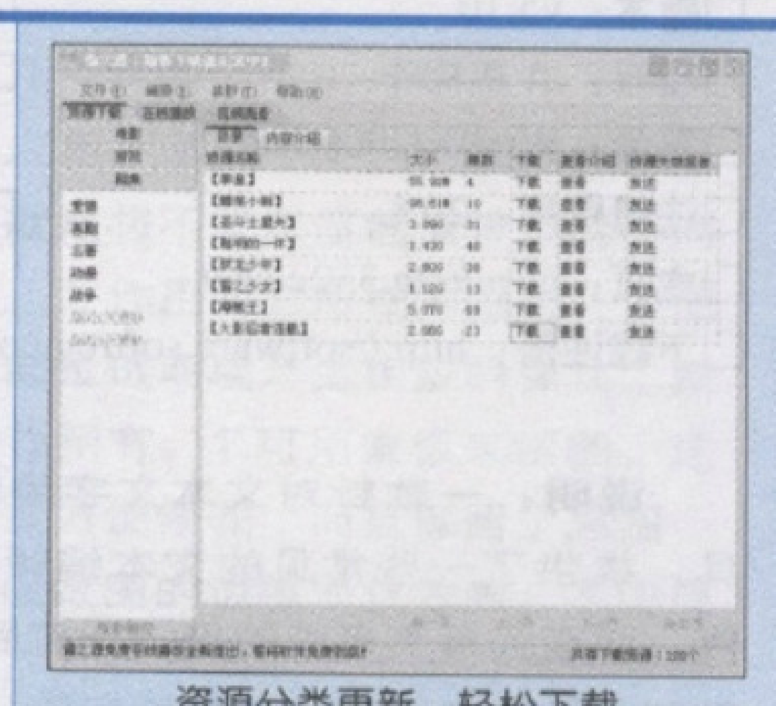
□版本：v6.5.3　□大小：5.1MB
□授权：共享软件　□作者：Direct-Soft
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：49元　□未注册限制：转换画面出现水印
□主页：http://china.winmpg.com
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.aspx?id=25155

说明： 一款用户不同视频格式之间进行转换的小工具，在转换视频格式的同时很好地保持了原始视频的画质和音质。软件提供了一个漂亮的操作界面，转换方式按照"ALL→RMVB"这样非常直观的方式显示在面板中，我们甚至不需要理会那些复杂的设置，不用去关心原始视频的格式，只要关注需要转换成的目标视频，并依据自己的需要找到相应的按钮去点击它，一切工作就由软件自动完成。一般来说，只要你的电脑能正常播放的视频，它就能帮你转换处理。

点评： 最近播客大火，CoCo也在各大著名的播客站点上报了道，开始上传自己制作或喜欢的一些视频。然而不少问题却涌现出来，首先是很多网站对单个视频的大小格式有苛刻的要求，对播放时间也有一定的限制。这时就需要有一款处理工具来将手头里杂乱无章的视频整理得井井有条，WinMPG Video Convert能满足这一要求，界面上的"ALL→"符号不正是在召唤我们这些播客将所有视频一次性转换成统一的视频格式么？

迅雷下载辅助器——雷之源

□版本：v2.0.7.9　□大小：2.2MB
□授权：免费软件　□作者：苍穹工作室
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.xdown.cn/
□下载：http://www.xdown.cn/download.htm

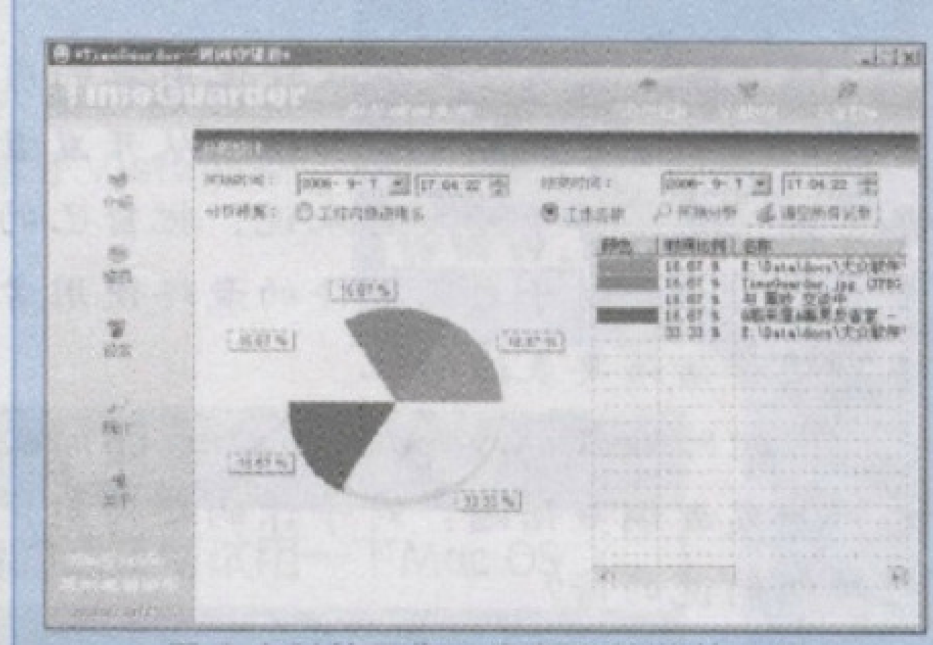

资源分类更新，轻松下载

说明： 一款为著名的下载工具迅雷进行资源提供和搜索的小工具，软件会在线随时将最新的迅雷下载资源根据其类型、大小、详细说明等信息分门别类地显示在界面上。虽然它本身不能直接下载这些内容，但通过其所提供的分类和查询功能，我们能快速找到自己所需的稀缺资源，并直接调用迅雷来完成下载过程。对于一个下载资源有更多系列（如连续剧），在点击下载时，软件会弹出该资源所有的系列菜单供我们选择，非常方便。

点评： 相信很多人使用迅雷这款下载工具进行网络资源的获取，在不少下载站点上也能看到站长们推荐的下载方式中多了一个"迅雷"。迅雷本身也在官方主页上提供了相应的资源检索和更新功能，雷之源的工作正是帮我们把这些内容直接分类抓到软件中，而不会在浩瀚的页面浏览中错失了自己喜欢的东西。如果对下载的过程和速度感到厌烦的话，不妨尝试一下软件提供的在线播放功能，下载等待的同时欣赏精彩的视频。

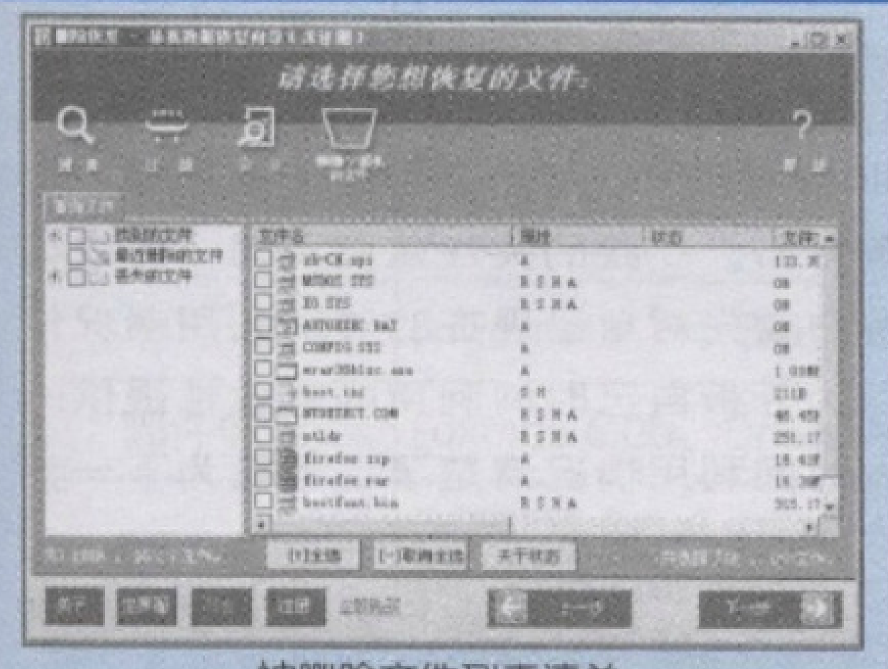
时间守望者——TimeGuarder

□版本：v1.1　□大小：2.5MB
□授权：免费软件　□作者：红枫软件
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://redsecsoft.xinwen365.com/
□下载：http://www.skycn.com/soft/29013.html


一天八小时的工作，你都在忙些什么呢？

说明：一款用于时间管理和监视用户按时工作学习的小工具，软件采用了图形化的方式让我们知道自己的时间使用情况，分析出每项工作所占用的总体时间的比例并生成相应的图表，为以后提高工作效率提供参考的依据。通过设置好的时间间隔，软件会定时检查我们正在使用电脑的情况并进行记录，而且可随时了解到我们在任何一个时间段中做了什么工作，所花费的时间比率等数据。软件提供了相应的密码保护功能，防止他人查看你的工作统计数据。

点评：工作是自己的分内之事，但免不了会受到各种干扰——朋友的聊天、总是想去灌水的论坛、下载喜欢的软件或电影，都会在不经意间浪费掉我们大把的时间。这时就需要有个东西来监督和提醒你，TimeGuarder很好地承担了这一工作，软件非常有创意地采用定时获取你正在运行的前台程序名，用一种概率性的方法了解我们时间段内的工作。时间间隔设置得越小，分析结果就越精确。是勤奋工作的骄人图表，还是整日聊天的醒目大红图？骗得了自己，可骗不了电脑啊。


被删除文件列表清单

丢失数据轻松找回——易我数据恢复

□版本：v2.0　□大小：3.6MB
□授权：共享软件　□作者：easeus
□平台：Win9X/2000/XP
□注册费用：99元　□未注册限制：使用时间限制
□主页：http://www.easeus.com.cn/
□下载注册：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.aspx?id=27613

说明：一款用于恢复由于误操作而被删除或格式化后数据丢失的小工具，软件针对了不同的数据丢失情况来帮助我们进行抢救工作。软件适用于Windows操作系统的FAT、VFAT、NTFS等多种分区格式和不同型号与接口的硬盘种类，对于常见的便携式存储设备如数码相机、DV机、U盘或移动硬盘，都能提供比较好的数据恢复支持。软件是一款只读软件，为了保证安全，在找到丢失的数据前，它不会改变或覆盖硬盘上的任何信息。

点评：记得最初的DOS系统下有一个名为UNDELETE的外部命令，在我们误删除文件时可很方便地找回。如今的Windows系统，如果把回收站清空的话，系统可没有提供任何找回数据的办法。其实删除和格式化硬盘的过程，只是在硬盘里打上一个删除记号而已，数据并没有被真正清除。易我数据恢复帮助我们找到这些记号，让我们根据需要进行选择性恢复。掌握这个原理后，是否开始担心自己已删除的重要数据被人恶意恢复？呵呵，这时就需要你再相应地寻找一款彻底清除已删数据的工具。

软件更新快报

自动检测新版本并提示用户更新，如今已成为各个共享软件的必备功能。但多数常常是直接在界面中弹出一个大大的更新提示，通知用户去官方主页上下载新版本。有些却聪明地在后台默默下载更新包，当用户再次执行软件时就自动更新为最新版本。谁更方便？用户自然最清楚。

BitComet：BT爱好者族群的必备下载工具，版本升级至0.71，修改了文件分块请求算法，增加了在线视频播放的启动速度。推荐下载更新地址：http://www.bitcomet.com/doc/download-zh.htm。

Maxthon：可高度定制的强大Web浏览器，版本升级至1.5.6 build 42，修正了地址栏高度问题，更新了RSS侧边栏的图标。推荐下载更新地址：http://cn.maxthon.com/chs/download.htm。

MSNShell：一系列的MSN聊天软件功能增强型插件，版本升级至4.2.28.1，增加加密聊天功能，有效地挡住来自网络的偷窥行为。推荐下载更新地址：http://www.msnshell.com/download.html。

MSN群：让我们的MSN聊天工具也能拥有像QQ群一样多方聊天功能，版本更新至2.0.76 Beta 3，修正了不能完全兼容MSN 8.0的问题。推荐下载更新地址：http://www.msngroup.cn/。

货比多家：让你在网上购物时能进行比较，找到最佳性价比的商品，版本更新至2.9，新增“国美电器网上商城”“全买网”的商品搜索。推荐下载更新地址：http://www.yuneach.com/soft/hbdj.htm。

编者按：我们总是从软件使用者的角度出发，谈论对软件的意见和期望，却很少从开发者的角度反过来考虑问题。对于开发者来说，把自己的软件当成孩子一样呵护，对于自己软件的最终使用者，也是有很多期望和话语要表达的吧。

本期网路（www.softreg.com.cn）联合《大众软件》开发者调查话题：对于你的软件用户，有什么最想对他们说的话？

本期话题：

用户，我们有话要对您说

首先，请您相信有了正版用户的支持，国产软件一定会做得越来越专业。其次，不论你是普通消费者还是专业软件开发人员，请你不要试图破解软件。我买你卖，天经地义，我为你提供服务，你给我相应的报酬，再合理不过了。我收了你的Money，就一定会遵守为你提供的软件售后和升级服务的诺言。

——软件《全国列车时刻表·手机版》作者 汪洪雷

作为一名开发者，也是尽量站在使用者角度来考虑开发问题的。编码时自己就是一台编码机器，而规划设计软件时，自己是一个普通用户，所以希望用户有任何意见或建议都能直接反馈给开发者，然后开发者考虑可行性并加以实现。

——阿达系列软件作者 阿达

软件开发的过程其实是一个双向的过程，开发人员不断开发出更简单、更强大、更完善的软件，用户不断提出新的要求，以便更适合自己的使用。感谢用户能认真使用我的软件，并提出宝贵的意见，同时，作为我们软件开发人员，除了在个人喜好的基础上，愿意开发出更多更适合用户的软件。

——软件《xCardMake》作者 曾红生

软件作者和软件用户的关系，就像歌星和歌迷一样，真心喜欢你的软件的用户其实很关心软件的成长，收到用户激情洋溢的来信让我很感动，更觉得有义务把软件做得更好。

——软件《API浏览器》作者 叶帆

希望使用者们一旦发现我的软件有问题，能尽快与我联系，以便及时修改。的确有很多用户在使用我开发的银行业务的软件，我感到自己的劳动得到了承认。对我的软件用户最想说的就是：如果你还在用我的软件，就请注册付费吧，因为只有注册才能最终表达你对我的成果的肯定！

——软件《打印对账单》作者 马宝光

我希望我的软件的使用者，能更好地操作这款彩票软件。作为开发者，我们仍然希望在用户对本软件狂热崇拜的同时，能在买彩中保持一种冷静、理智的彩票观。软件不是神，它建立在概率基础上，任何方式都不可能超越基本的数学定律。希望大家理智买彩、合理投资，不要让买彩成了赌彩。

——软件《3D彩票圣手》作者 申量宇

我喜欢自己的Idea

今年25岁，莘莘学子中的一员——Redmaple，平时喜欢读小说，享受女友做的美食。由于最近正在紧张地赶软件《时间守望者》的开发进度，对他的采访间断持续了挺长时间。

很多情况下，共享软件的产生都是基于原作者的实际需要，对于珍惜时间的Redmaple来说，《时间守望者》的产生完全是其想了解自己工作情况的缘由。“很多人其实和我一样，一天忙碌下来，常常会觉得茫然，不知道做了什么，更不用说是否朝目标真正作了努力。”带着大多数人一样的苦恼，Red决定用技术的手段来解决。

软件1.0版的诞生，允许用户对自己在电脑上的工作情况进行记录并分析。“在一些论坛上，我看到也有人和我有相同的想法，所以就把这款软件发布出去了。具体时间是在8月26号，那时刚开学，事情少。”

采用定时截取用户所正在执行的前台程序的名称，然后依据概率来进行时间管理的分析，我们都认为是非常独到的一个创意。当Red谈起软件创意时，他认为网上的同类软件包括Outlook在内，往往将功能集中在提醒、定时、计划的设定等方面。“我的关注角度不同，可以这样说，我们想让用户首先对自己现在的时间利用情况作一个清晰的了解，为分析自己时间利用的有效性提供一个依据。对自己的时间利用情况清楚了，才能为下一步利用好时间、做好计划打下基础。”

为了更好地完成软件，也由于自己有时间管理的渴望，Red同时还阅读了不少时间管理方面的书籍，然后将自己认为好的方法用软件的形式表现出来，从而把理论变成了实际的应用。Red也指出，软件只是提供一个数据报告，具体的分析和制定自己的时间管理表还得因人而异。俗话说：师父领进门，修行靠个人。

和大多数软件不同，Red采用捐助的方法来为开发筹措资金，一方面是想让更多的人去使用，获取更多意见和建议，另一方面也是在尝试一种模式。”国内的共享环境不如国外，现在还不想把时间花费在应付破解上，多做点实用的功能是最重要的。”在新的版本中，Red把捐助价格调整为9.9元或任意数目。“将来的模式可能会有点变化，但捐助这种形式应该不变。做好软件是最重要的。”

谈到软件开发中的困难，Red认为不仅仅是技术。“现在网络很方便，技术问题查一下通常都会解决。如果说困难的话，美工是一个，推广算一个。”逼着女朋友帮他做界面设计的Red，感触最深的事情，是通过软件让自己明白了珍惜时间的重要性。“用自己的软件来监视自己软件的开发过程，就像编程中的递归一样，有一种很有意思的独特感觉在里面。”

“我喜欢编程，而且，我喜欢时间守望者这个Idea。”Red最后的总结，也许正是广大共享软件开发者前进动力的秘诀吧。



季度装机必备软件推荐——2006秋季版

■晶合实验室 Mu

Windows Vista的发布日期虽然一拖再拖，但也只是少许影响到大家升级的热情。随着Vista各种非正式版的发布，各种软件公司和作者也在开发兼容于Vista的新版本，等到Vista正式发布之后，应用软件将有大的变动。

项目	软件	备注
操作系统	Windows XP Pro SP2	可期待Vista，有兴趣的话还可试用一下Mac OS X
	工具软件	
文档处理	Office 2003	Office 2007改观很大，可期待，不过得等明年
网页浏览	傲游（Maxthon）2.0预览版 BBlean	BBlean以其优秀的资源利用率得到迅速推广
压缩工具	WinRAR 3.61 7-Zip 4.42	虽然WinRAR有兼容性的优势，但最近重要更新不多
中文输入	微软拼音输入法2003 紫光华宇拼音输入法v5	方便快捷，自动记词及容错能力强
系统设置	超级兔子魔法设置7.8 Windows优化大师7.5	超级兔子又恢复了活力
	网络应用	
下载工具	网际快车（FlashGet）1.71 网络传送带（Net Transport）2.10	对于迅雷现在存在不少争议
BT下载	BitComet 0.71、BitTorrent 4.9	都是不错的P2P下载工具，各有所长吧
邮件收发	Foxmail 6.0b、DreamMail v4.2	DreamMail功能对比于Foxmail不遑多让
聊天工具	QQ2006 Beta3 Windows Live Messenger 8.0	MSN已归入Windows的Live战略之中
	多媒体	
音乐欣赏	Winamp 5.25、千千静听4.6.8 Foobar 2000 0.94	千千静听拥有越来越多的用户，在国内颇受欢迎
视频播放	RealPlayer 10.6中文版 Windows Media Player 11.0	微软的WMP又有大的改变
DVD/VCD欣赏	WinDVD Platinum 7.0 PowerDVD 7.0	两者各项功能差不多，WinDVD操控方便些，PowerDVD画质稍好
DVD解码	DivX Pro 5.21 K-Lite Codec Pack 2.76	要想一劳永逸就选K-Lite
字幕支持	Vobsub 2.37	比较简单干净的字幕软件
视频加强	DirectX 2006	很多游戏和视频必备，不过新版要求太高且暂时实用性不大，故还是推荐老版本
看图工具	ACDSee 9.0 Google Picasa 3.0b	ACDSee有减少资源占用的趋势；Picasa受到众多Google Fans的追捧
	安全软件	
杀毒工具	金山毒霸2006、瑞星2006 趋势PC-Cillin 3.2	杀毒软件竞争激烈，在国内用的话还是用国产软件好一些。年底将至，新版软件也会很快出现
防火墙	天网防火墙Athena 2006 3.0 诺顿安全特警2006	一般杀毒软件都自带防火墙，这里另外列出两款
木马查杀	木马克星5.51	保护游戏及网上银行账号
流氓软件清理	超级兔子清理王7.78b 恶意软件清理助手2.15	现在流氓软件是人人喊打了



编者按：关于投稿规范的问题有一段时间没有说明了，近期有些作者的投稿又出现了姓名、地址、邮政编码等信息不全的现象，请投稿的朋友注意一下，最好能给出一个单独的文本提供上述信息，而不只是附在稿件正文的最后。

本期推荐文章

破解 QQ 无法传送 exe 文件之谜

■山东　牟晓东

话说近来无事，正在网上瞎转悠，忽然QQ上一个朋友的头像狂闪。在一番大话扯皮之后，他向我试探是否知道QQ为何无法传送exe文件的这个问题。印象中好像有这么回事，不过没太注意，只是简单地以为是腾讯从安全的角度着想，应该是为了防止木马、病毒等可执行程序从QQ上传播。这个朋友却是个细心人，他说自己前几天给人做了个Flash课件，考虑到使用者的机器可能未安装Flash播放器，就把swf文件打包生成了exe文件。不曾想在用QQ传送时就出现QQ拒传的问题，研究了好多天后终于找到了根源。

为便于测试，我就同时登录了自己的两个QQ，然后准备了一个exe文件存放于桌面上。试验开始：用鼠标拖动这个“动画.exe”文件到一个QQ的聊天窗口中，不用管QQ的“可能无法收到您的发送文件请求，是否要使用QQ邮箱来发送文件”的提示，选择“否”。这时发送方的窗口中会出现“等待XXX接收文件‘动画.exe(986kB)’。请等待回应或取消文件传输”的提示，下面还有“直接发送可执行文件存在潜在的不安全因素，对方的QQ安全中心可能会阻止接收这样的文件”的警告。而在接收方的QQ窗口中则出现“XXX尝试向您发送文件‘动画.exe（986kB）’，因为可能存在潜在的不安全因素，QQ安全中心阻止了该文件的接收。”果然，发送方QQ马上显示出“对方拒绝了接收文件‘动画.exe’”（**如图1**），都是QQ安全中心惹的祸。此时一般人的做法通常是将待传送的exe文件用WinRAR压缩成RAR文件，然后把这个RAR文件用刚才的方法进行传送，完全没问题（**如图2**）。

图1

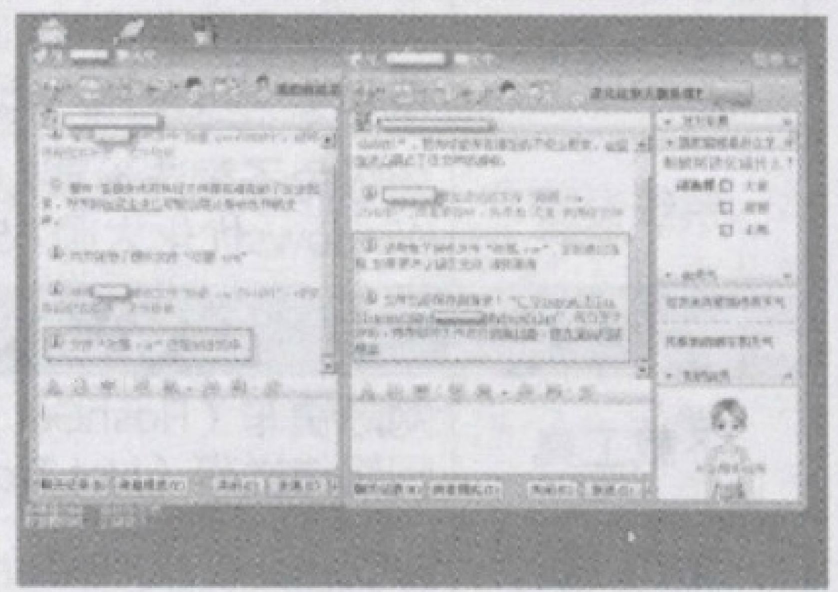


图2

那么奥妙到底在哪儿呢？是什么设置或什么文件在起着约束作用？谜底是这样的：到QQ的安装目录下找一个叫“cute.1”的文件。比如我的就是C:\Program Files\Tencent\qq\Dat文件夹，果然里面有这样一个很怪的cute.1的文件。右键单击选“打开方式”－“选择程序”，选中“记事本”并确定（**如图3**）。这回完全明白了，在记事本中清清楚楚地显示着一大堆[config]配置，格式都是“FileSuffix=”，其中的第四个就是刚才我们试验中的exe可执行文件（**如图4**）。其它的像bat（批处理文件）、chm（已编译的html帮助文件，也可以用来下木马）、com（命令文件）、hlp（帮助文件）、htm和html（超文本标记语言）等，甚至还有reg（注册表导入文件）、scr（屏幕保护文件）和vbs（VB脚本文件），都上了黑名单。也就是说，只要是这些文件，QQ安全中心就会拒绝传送，就这么简单。原理知道了，破解就容易多了，把相应的限制删除即可。还是以exe可执行文件为例，将“FileSuffix=exe”一行删除，存盘退出记事本。再试着将“动画.exe”传送，哈哈，限制解除，成功传送（**如图5**）！

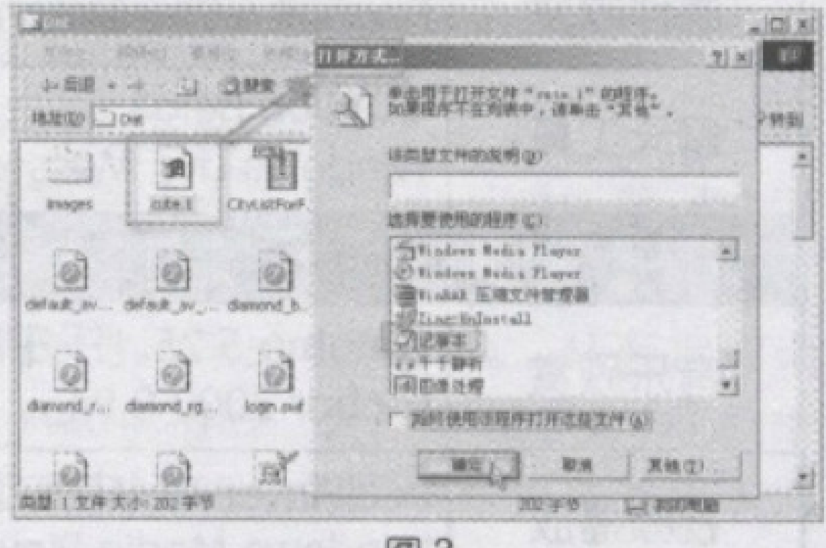


图3

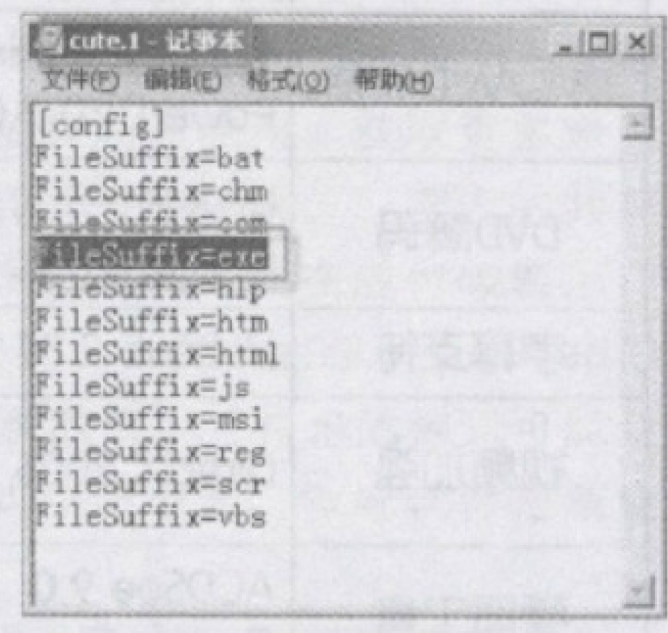


图4

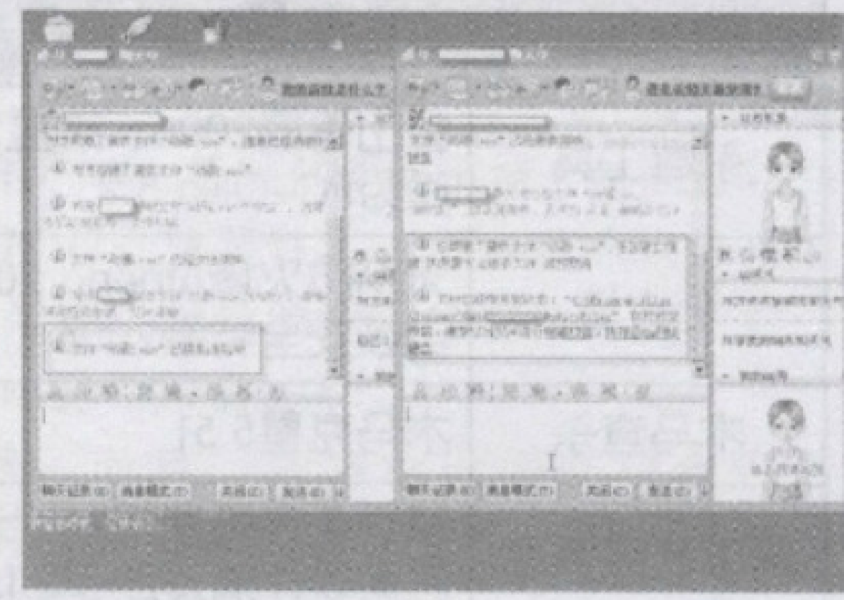
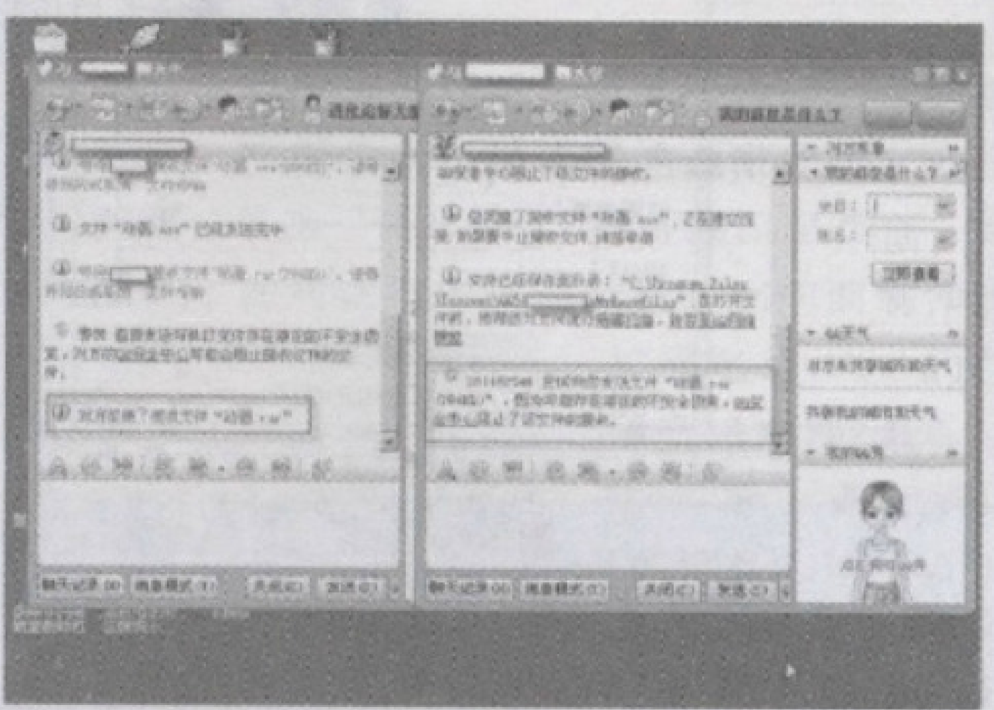


图5



图6

至此为止已经完成，不过如果再多想一下的话，我们还会有所得。如将这些所有的限制都删除的话，QQ的安全中心就成了瞎子啦！不管你传送什么格式的文件，它都会置之不理。反过来，如果照原样给它再添加上别的文件格式，那么QQ安全中心的防范级别就会随之提高。刚才我们不是试过RAR压缩文件可以传送了吗？那就在这儿添加上一行"FileSuffix = rar"（**如图6**），再传送RAR文件时会发生什么呢？哈哈，当然是与exe文件一样受限了（**如图7**）！


图7

最后的总结：只要细心，还真没解决不了的难题！没有任何黑客技术，有的只是遇事爱多问几个为什么、多思考。最后，多多感谢我的这位朋友。

吉祥三"煲"——煲电话粥、祝福点歌、在线聊天

■辽宁 蓝色海岸

在9月金色的阳光中，结束了假期生活的我们又重返校园，日子一久，难免思念远方的家人、亲友或在异地读书的同学，打个电话煲个电话粥以解相思之苦是经常的事，但时间一长本来就不宽裕的经济更为紧张，往往只能节衣缩食。如果你经常需要煲电话粥，如果你有一台已接入网络的电脑，那么，不妨试试用Sayhi（下载地址：http://www.letone.net）通过网络煲电话粥。Sayhi可通过电脑随时拨打全国各地的电话、手机、小灵通，通话质量清晰。另外，还能够通过网络给远方的亲人祝福点歌哟，当父母的生日到来之时，送上一首祝福的歌，一定会让父母惊喜不已。

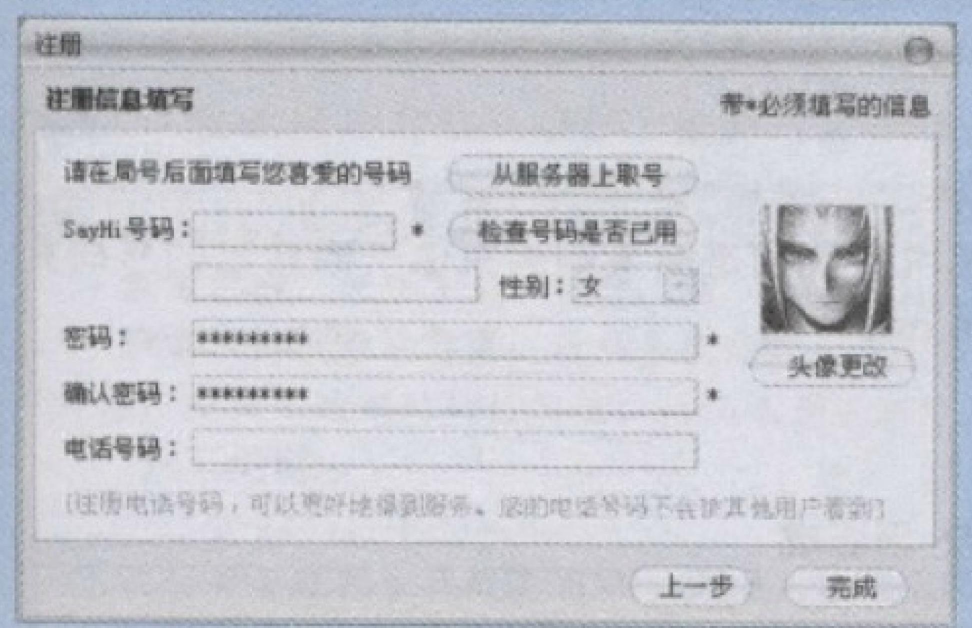


图1

一、注册

下载安装完毕，双击桌面上的"Sayhi"快捷方式执行程序。Sayhi类似于QQ和MSN，需要注册并拥有自己的Sayhi帐号才可使用，因此注册不可避免。在弹出的登录对话框中单击"申请号码"，会弹出"注册信息填写"页面，在该页面中我们可用两种方法来获取自己的Sayhi号码，单击"从服务器上取号"（**如图1**），我们可让软件服务器随机生成一个号码，如果不满意可再次单击"从服务器上取号"，即可更换另外一个号码，直到自己满意。另外，我们还可自行指定自己喜欢的号码或有特殊意义好记的号码为自己的Sayhi号码，如将自己的QQ号或手机号等。如果是自行指定号码，则应点击"检查号码是否已用"以确保自行指定的号码还没有被他人抢先注册。然后输入昵称、密码等信息点击"完成"按钮，很快属于自己的Sayhi号码就注册成功了。

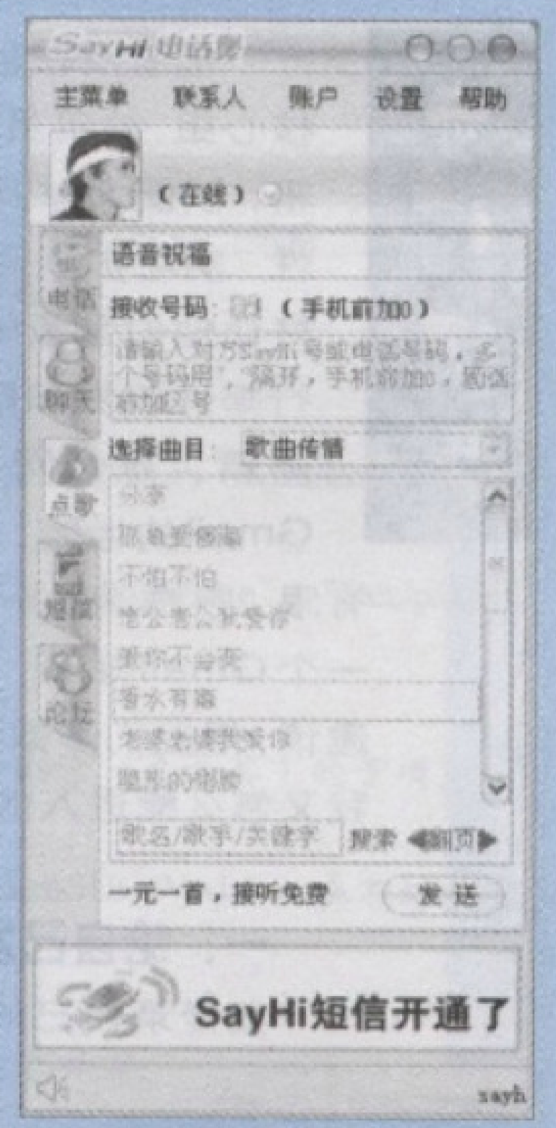


图2

二、登录

申请到一个Sayhi号码后，即可使用该号码及自己设置的密码登录软件了。如果你希望省却以后重复输入ID的麻烦，可勾选"自动登录"复选框。成功登录后，我们就可看到时尚大方的Sayhi界面（**如图2**），颇具Vista风范，界面与QQ、MSN设计十分相似，符合人性化设置，用户完全可轻松上手。

三、使用

1.煲电话粥

首先到"http://www.letone.net/active/passage.asp?RegCode=818122056"免费领取30分钟的通话时长。领取后点击主界面菜单栏的"账户"→"账号充值"，在弹出的对话框中输入免费领取的卡号和密码，点击"充值"，这样就拥有了30分钟的通话时长。

在拨打电话前，应确保你的耳麦已与电脑正确连接。然后，点击主界面左侧的"电话"，再用鼠标点击软件中的电话号码号盘，输入欲拨打的电话号码，或直接在电话号码文本框中直接输入需要拨打的号码，然后单击"拨打"就可以打电话了。需注意的是在输入对方号码时，手机号码前一律加拨"0"，而固定电话、小灵通加拨相应区号就OK了。Sayhi的电话资费为每分钟1毛钱，我们可通过购买充值卡的方式来充值，另外还可通过参加活动来获得免费的通话时长，从而免费煲电话粥，获取的方法在下文会有介绍。

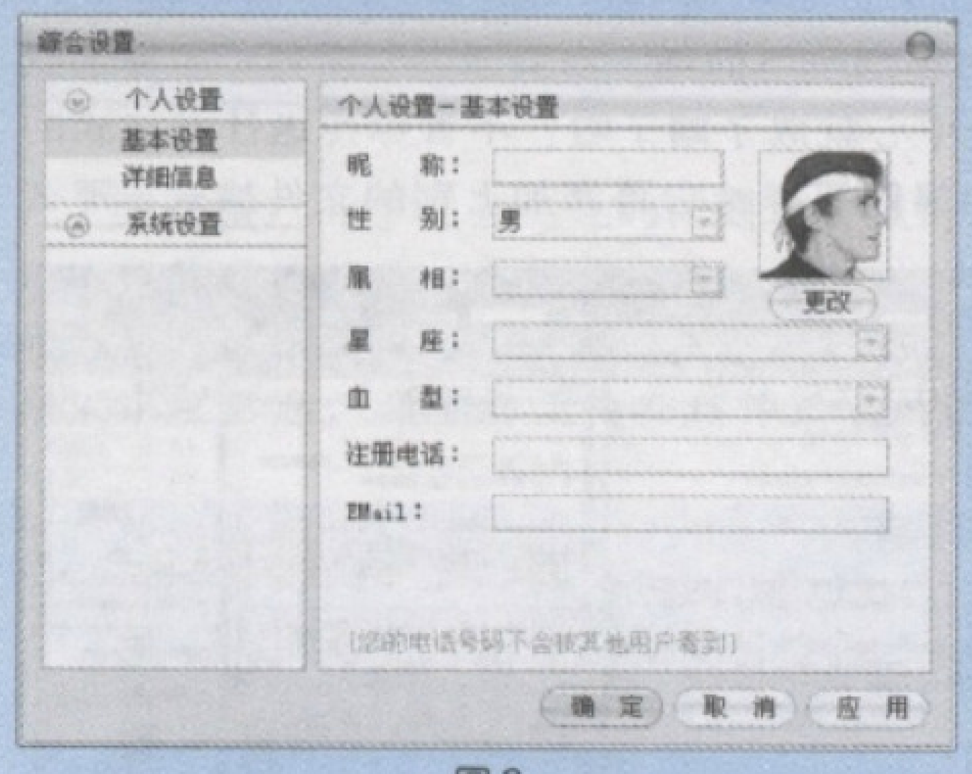


图3

小提示：Sayhi的“打电话”功能还有一些比较贴心的设计，如电话本功能（用户可以编辑自己的通讯薄）、通话时间即时显示功能（如可在“XX分59秒”时才挂断电话）、电话绑定功能（他人通过软件呼叫用户的“Sayhi号码”时，用户可指定将电话转接到自己的固定电话、小灵通或手机上）**（如图3）**。

2.祝福点歌

在某些特殊的日子里，给对方送上一首歌，温馨而又浪漫。点击主界面左侧的“点歌”，在这里软件按照歌曲传情、甜蜜爱情、祝福庆贺和幽默搞笑等分类内置了数百种歌曲素材和搞笑的语音段子**（如图4）**，用户可将选中的歌曲或搞笑段子直接以“点歌”的形式发送给对方。如果要将同一首歌曲或搞笑段子“点歌”送给多个好友，用户只要将各个电话号码用“,”（半角逗号）隔开即可。在“接收人号码”文本框中输入对方的电话号码，在“您还可以对他/她说”文本框中输入欲说的话，并输入点歌人的姓名或昵称**（如图5）**，最后单击“发送”即可。发送后对方的电话会响起，当对方按下“接听”键后，首先会听到你祝福的话语，然后就可收听你点送的歌曲了。

图4

小提示：通过网络给手机发送歌曲的方式比较常见，但如果对方使用的是固定电话或小灵通，则往往无法进行点歌。利用Sayhi我们可给任何使用手机、固定电话或小灵通的朋友点歌。

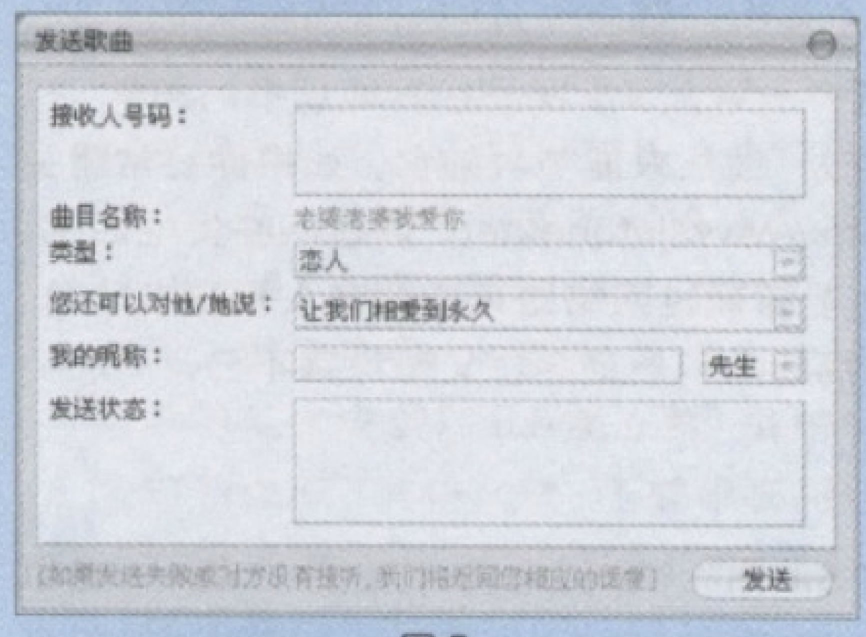


图5

3.在线聊天

Sayhi还有类似于QQ的在线聊天功能，单击主界面上的“聊天”，切换到聊天页面，首先点击“联系人”→“搜索在线好友”，采用看谁在线上、Sayhi号码、Sayhi昵称、来源城市、性别和年龄段等方式查找和添加好友，对方接受了你的请求，就会出现在你的好友列表中，双击，在弹出的聊天窗口中就可和对方聊天了。

四、充值

要想使Sayhi可长期使用，通常情况下我们是需要购买充值卡给自己的号码充值的，具体请参阅http://www.letone.net/。

批量申请Gmail邮箱

■安徽 屠志成



笔者所在县的教研室要成立一个高中教学研究核心组，教研员委托我给每个组员申请一个电子信箱，以便大家及时联系。考虑到邮箱的容量、稳定性、功能扩展等因素，还有多数成员都是菜鸟，最好让他们登录邮箱后，不需要借助别的软件就能进行邮件收发和即时聊天，我决定给大家申请Gmail邮箱。虽然网上有交流Gmail邀请或直接申请Gmail的地方，但不是得等待别人的赏赐就是数量有限，很难满足一下申请几十个邮箱的要求。我已有一个Gmail邮箱，由于申请时间比较早，能发100个邀请，但他们多数都没有邮箱，就算有邮箱接受邀请，我又怎么能进入他们的邮箱找到创建帐户的链接呢？

图2

一、给自己发一封邀请函

我登录自己的Gmail邮箱，在右侧下方“邀请朋友”文本框中输入自己的Gmail邮箱地址**（如图1）**，单击“发送邀请函”，提示发送成功。单击“收件箱”刷新邮件列表，果真收到了开设Gmail帐户的邀请**（如图2）**。打开邀请函中给出的链接，马上进入了创建帐户的页面**（如图3）**。显然，给自己发邀请函再创建新帐户的方法可行。既然可以给自己发邀请函，那么先暂停创建新帐户。

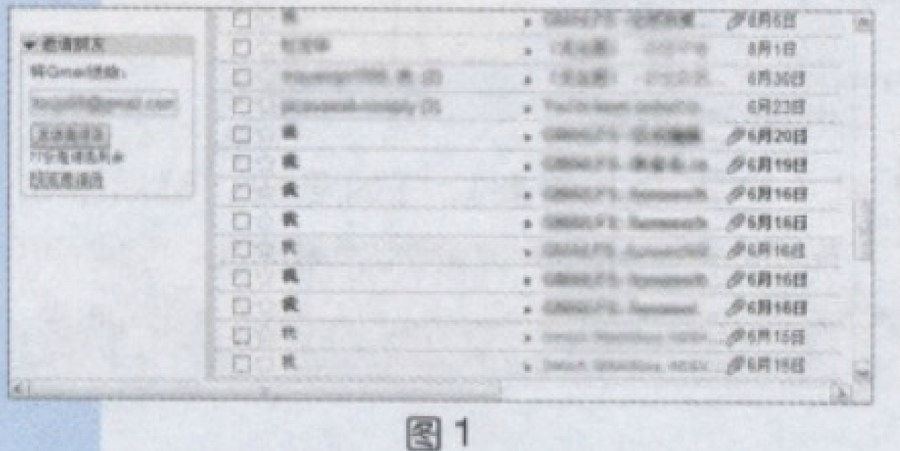
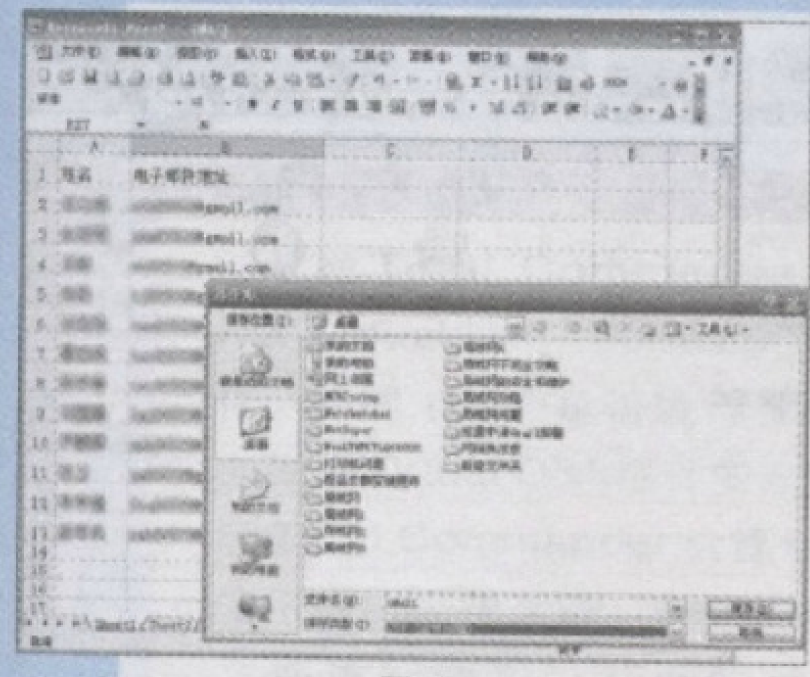

图1

图3

二、作一个合理规划

语文学科有12个成员，为了容易记忆、方便使用，又不至于出现与已存在帐户冲突，打算用户名选择每个人姓名中


图4

每个字的汉语拼音的第一个字母，再加上教研室电话号码的后5位。在刚才收到的邀请函中检测了一下，都可通过。密码则统一为教研室的电话号码，等帐号发给每个人后由他们自己更改。打开Excel，把表格的第一行作为标题栏，在标题栏单元格里依次输入“姓名”“电子邮件地址”两个字段，如果手头有大家的电话号码的话，还可加入第三个字段“电话”，然后把12个成员的信息都输入进去。单击“保存”，在“保存类型”里选择“csv”，保存下来备用（如图4）。

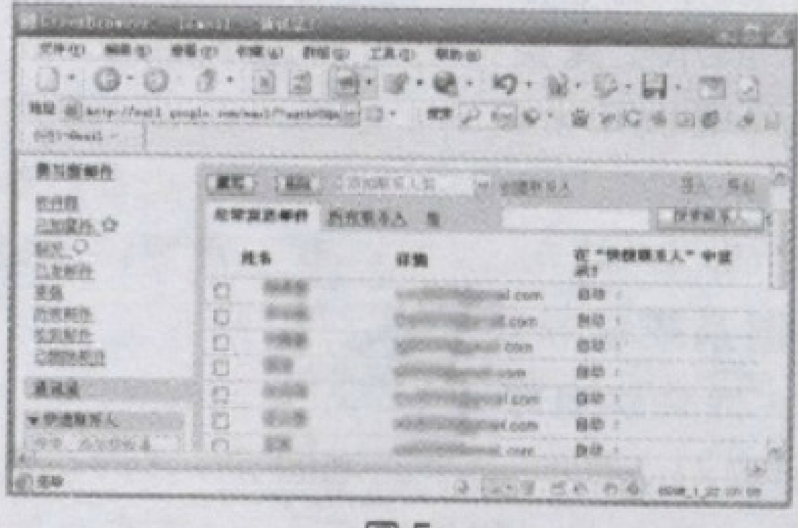
三、创建新帐户

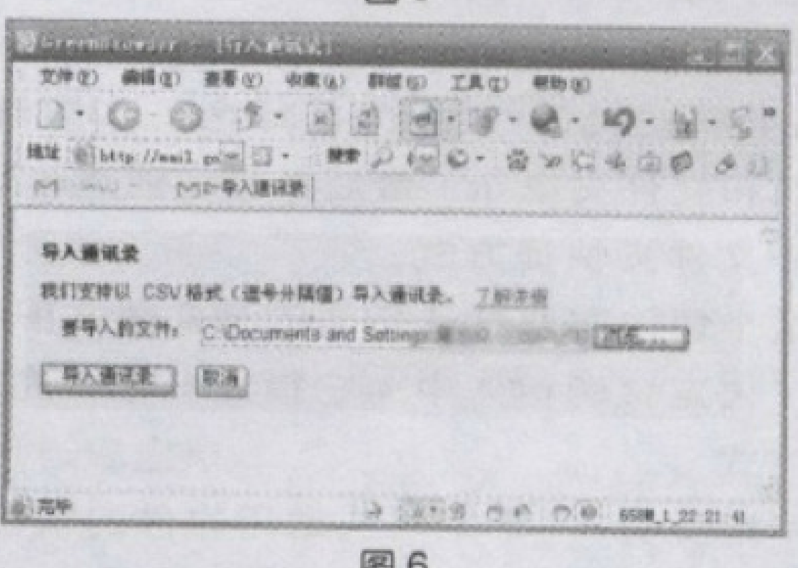
按照上面的规划，先把自己的新帐户创建起来。创建的方法就不必多说了，但创建成功后必须激活新帐户才能使用。

然后再一个个地用原先的邮箱给自己发邀请函，创建一个个的新帐户。需要注意的是Gmail不允许在一台电脑上同时登录多个帐户，当激活新帐户时，原先的帐户会自动注销，给自己发邀请函时需要重新登录。全部创建成功后，为了使全体成员登录邮箱后就能彼此相互联系。

四、给每个人一份通讯录

十几个人要相互把对方加为联系人也是一件挺麻烦的事情，不如好人做到底，给每个人一份现成的通讯录吧。分别登录刚申请的新邮箱，单击“通讯录”，打开通讯录页面，再单击“导入”（**如图5**），在对话框中通过浏览找到前面制作的扩展名为.csv的电子表格文件。最后单击“导入通讯录”（**如图6**），这十几个人的信息就都乖乖地呆在通讯录里了。


图5


图6

还有一个偷懒的做法，在自己的邮箱里撰写新邮件，把所有成员都添加到“收件人”里，中间以逗号隔开，再把那个电子表格添加为附件，这样就能往每个人的邮箱里发一份包含通讯录的表格了。P

利用瑞星杀毒软件查杀诡秘下载器变种CZA

病毒名称：诡秘下载器变种CZA（Trojan.DL.Delf.cza） **病毒类型：**流氓软件 **病毒危害级别：**★★★☆

病毒发作现象及危害：该病毒执行后会从黑客指定的网站下载指令并执行，会将用户IE浏览器的主页锁定为一个名叫“7b网址之家”的网站，以提高该网站的访问量。该病毒会试图禁止多种安全工具软件执行，并会造成一些主流杀毒软件执行不正常。

手工清除：

一、清除内存中的病毒

在任务管理器中找到名为Messenger.exe和Explorer.exe的进程，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

Explore.exe进程被结束后将会看不到桌面图标和任务栏，这时按住Ctrl+Alt+Del键，启动任务管理器，点击菜单“文件”→“新建任务（运行…）”，输入explorer.exe，点击“确定”。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后“确定”。

2.进入QQ的安装目录（默认为C:\Program Files\Tencent\QQ），将该目录下的Messenger.exe和RTraveler.dll文件删除。

3.进入系统目录（默认为C:\Windows\System32），将其下的Maxthonz.dll文件删除。

三、修复注册表

1.打开注册表编辑器。打开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，在右边的窗格中找到“Messenger.exe”“Realplayer.exe”和“Messager.exe”，并将它们删除。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，在右边的窗格中找到“Messenger.exe”“Realplayer.exe”和“Messager.exe”，并将它们删除。

3.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE，将其下的“Microsoft NT”目录整个删除（包含其下的子项）。

4.打开HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID，将其下的“{0EB00690-8FA1-11D3-96C7-829E3EA50C29}”目录整个删除（包含其下的子项）。

5.打开HKEY_CLASSES_ROOT\PROTOCOLS\Filter\，将其下的“text/htm”目录整个删除（包含其下的子项）。

6.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL，在右边的窗格中找到“CheckedValue”，双击，将其的值从0改为1。

四、修复IE首页

打开IE浏览器，点击菜单“工具”→“Internet选项”，打开“常规”选项页，在“主页”处自行设置IE的主页地址。

用杀毒软件清除：

由于该病毒变种繁多，DLL文件名称不固定，手工清除有一定困难，建议用户使用瑞星杀毒软件进行清除。清除该病毒时需注意以下两点：

1.必须在杀毒软件的查杀目标中勾选“内存”。由于该病毒会注入到系统进程当中，因此查杀该病毒必须先对内存进行检查，否则可能出现查杀失败。

2.杀毒后需重新启动计算机，瑞星在查到该病毒时会提示用户“重新启动计算机后删除文件”。用户只需在杀毒完毕后立即重新启动计算机即可清除该病毒。



“我的电脑”，我来修改

■山东 ZT



天啊！我竟然不能完全控制“我的电脑”。这样说不是因为自己被“黑”了，而是因为在Windows中，我们居然不能在“我的电脑”窗口中创建任何快捷方式。要知道，“我的电脑”可是访问磁盘文件的最快捷路径，微软做出如此限制着实令人费解。不过没关系，今天我们就借助一款叫做Folder2MyPC（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/50297.htm）的小工具来彻底解决这个问题。

注意：该工具捆绑有插件，安装到最后一步时请留意相关选项。

一、创建系统级快捷方式

1.创建文件夹快捷方式

很多朋友都喜欢把资源下载到一个固定目录，它的访问频率自然很高，所以我们就先把它“请”入“我的电脑”。

软件执行后默认出现的就是“Create Folder”界面（**如图1**），单击“创建一个文件夹的快捷方式”右下方的绿色箭头按钮选择下载目录，然后依次输入标题和文件夹提示，最后单击“创建”即可在“我的电脑”窗口中创建一个文件夹快捷方式。

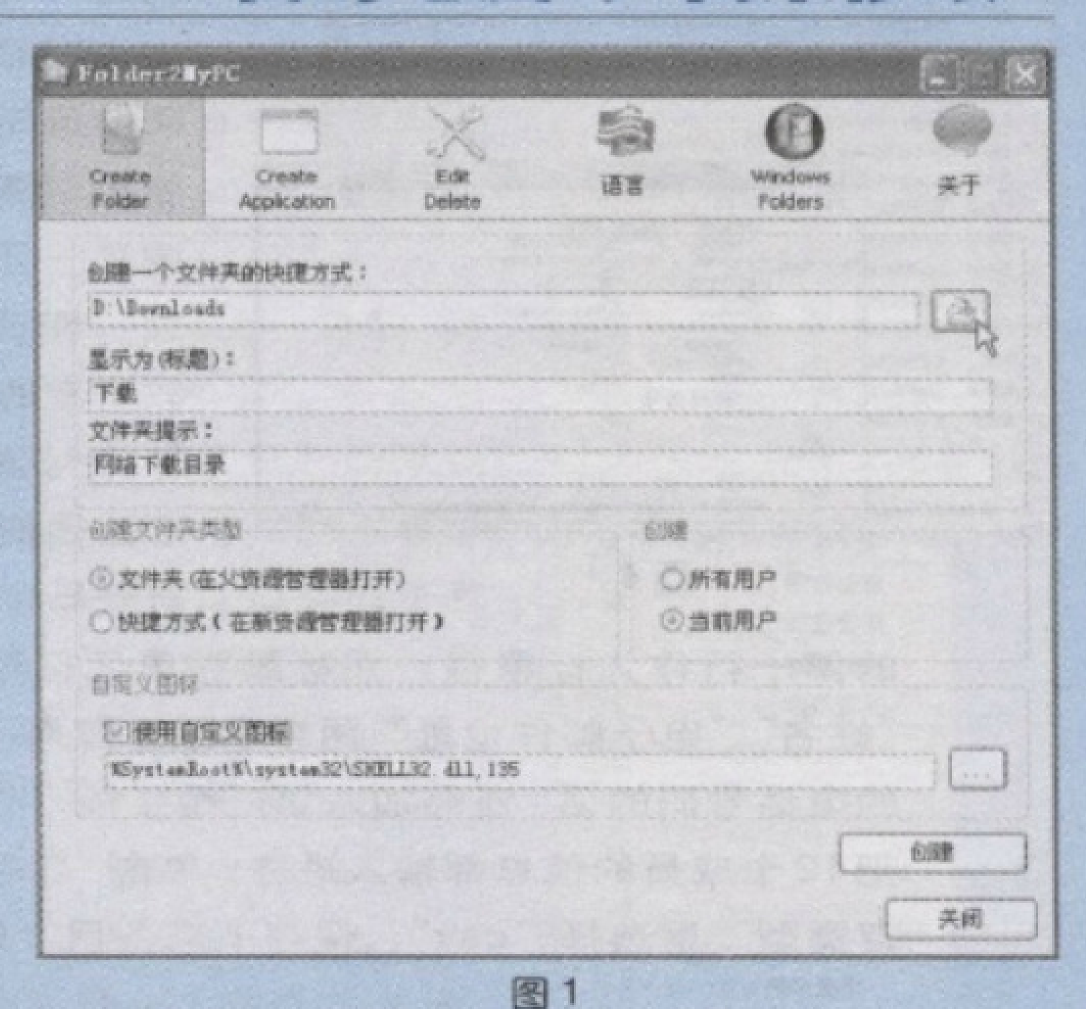


图1

很简单吧？不过这个快捷方式默认使用的是文件夹图标，如果你嫌不好看，可在下方的“自定义图标”中为它指定一个漂亮点的图标。

2.创建文件快捷方式

如果你的桌面已不堪重负，何不把一些常用软件的快捷方式也搬到“我的电脑”上呢？单击“Create Application”会出现**如图2**所示的窗口，这里的设置大多类似图1，笔者就不再重复了。唯一需要注意的是“创建在”区域，你需要在这里指定快捷方式的放置位置，可以是“我的电脑”，也可以是“控制面板”。

图2

二、删除无用的快捷方式

快捷方式当然也要与时俱进，日后如果你想删除不再需要的快捷方式，该怎么办呢？很简单，单击“Edit Delete”，在列表中选择快捷方式名称，单击“移除文件夹”就可以了。另外，如果单击“编辑文件夹”还可更改快捷方式的指向，有需要的朋友可动手试试。

三、让“我的电脑”更“博学”

有一定系统维护经验的朋友想必知道，除了大家熟悉的“我的电脑”“控制面板”，Windows中还存在其它一些特殊文件夹，如管理工具、IE临时文件夹、开始菜单目录等等，平时访问这些目录往往需要执行多个步骤，其实我们只要在软件中简单设置一下就能让它们也搭上“我的电脑”的“快车”。

单击“Windows Folders”，会出现**如图3**所示的窗口，左右两个列表的唯一差别就是：在左边列表中进行的设置对所有用户有效，而右边列表中的设置则仅对当前用户有效。勾选要显示在“我的电脑”窗口中的文件夹，单击“Save”就可以了。

图3

巧用Total Commander管理虚拟光驱

■河南 花的神明

Total Commander是一款著名的磁盘文件管理软件，体积小巧但功能强大（下载地址：http://server1.plunder.com/177/tcmd654a.exe），很多人用它取代资源管理器。不仅如此，众多的插件还能让TotalCommand实现更广泛的功能。在这里向大家介绍一款名为Virtual Disk（下载地址：http://flint.wincmd.ru/files/wfx_virtualdisk_130b3.rar）的插件，可让Total Commander升级成虚拟光驱的“主管”，相比之下，Daemon Tools、Alcohol 120%、东方光

驱魔术师等虚拟光驱软件都可“下岗”了。

一、安装

在Total Commander中双击Virtual Disk插件的安装包wfx_virtualdisk_130b3.rar，Total Commander会自动检测到该插件，并提示用户是否进行安装（**如图1**）。确认后TotalCommand会弹出Virtual Disk插件安装路径选择框，一般情况下不必改动。最后Total Commander会提示Virtual Disk插件安装成功。在正常使用虚拟光驱之前，必须对Virtual Disk插件提供的vd_filedisk.inf文件进行注册。打开路径“D:\totalcmd\plugins\wfx\VirtualDisk\VD_Driver”（假设TotalCommand安装在D盘），在vd_filedisk.inf文件的右键菜单上点击“安装”，系统提示需要重启电脑来完成配置。

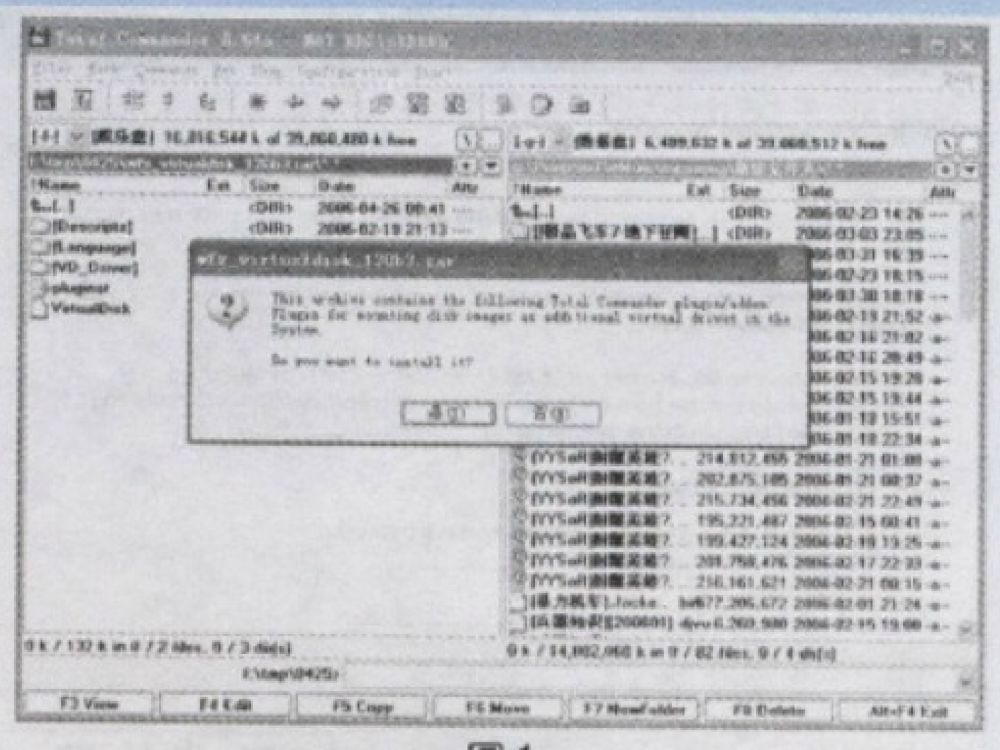


图1

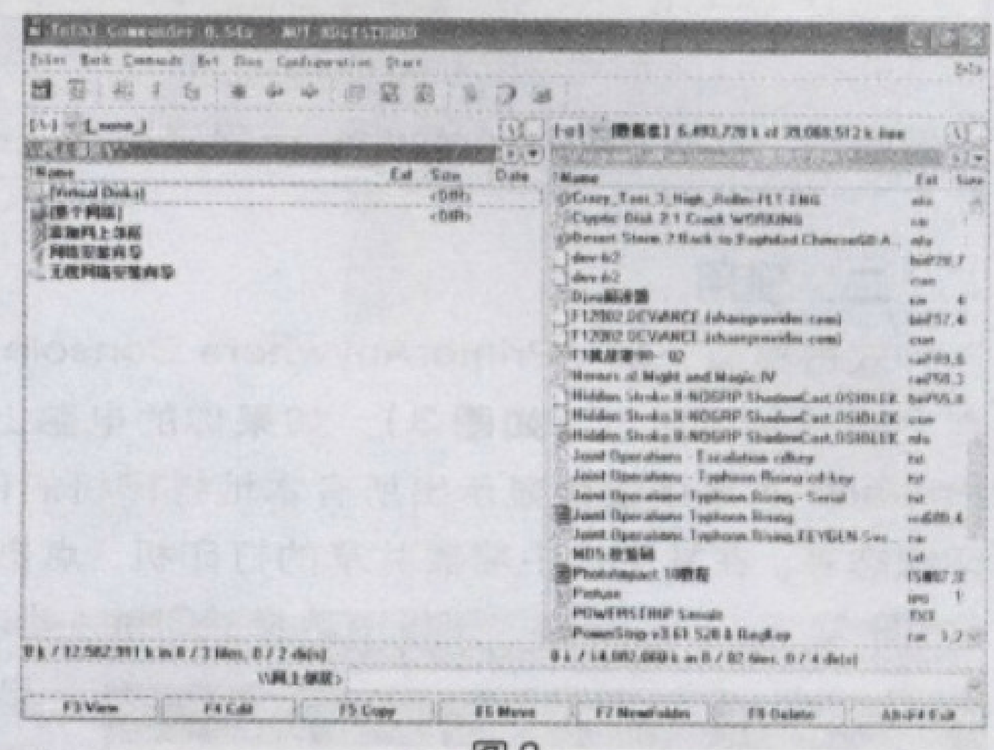


图2

二、使用

使用Total Commander管理虚拟光驱的方法很简单，在Total Commander的主界面左侧的磁盘列表中选择最后一项“[-\-]”，打开“网上邻居”显示面板（**如图2**），打开其中名为“Virtual Disks”的文件夹，在Total Commander右侧窗口中打开包含虚拟光驱文件的路径，将选定的虚拟光驱文件（如bin、iso、nrg等类型文件）拖动到“Virtual Disks”文件夹中，在“Upload”窗口（**如图3**）中可更改虚拟光驱的卷标信息。在左侧的“Virtual Disks”文件夹中双击合适的虚拟光驱文件，Total Commander会弹出创建虚拟光驱对话框（**如图4**），在“Full Path”中显示映像文件的实际路径，在“Drive Letter”列表中选择合适的盘符。在“Mounting Mode”面板中有3个选项，提供了不同的虚拟模式。“Hdd”项用于将映像文件仿真成本地硬盘模式。“Fdd”项用于将img文件仿真成软盘模式，现在大多数电脑都取消了软驱，利用该模式可很好地模拟软驱功能。这两种模式默认情况下可对其中的文件进行更改操作，当然也可勾选“Read Only”项将其设为只读模式。“CD/DVD”模式用于将映像文件仿真成CD/DVD模式，其中的文件不可更改。默认情况下选定的是“CD/DVD”模式，点击“Mount”即可实现将映像文件和指定盘符的绑定，打开Windows的资源管理器，就能看到该虚拟光驱了。如果勾选“Mount On Reboot”项，当电脑重启后还可自动创建虚拟光驱。如果需要卸载指定的虚拟光驱，在创建虚拟光驱对话框中点击“Unmount”即可。

图3

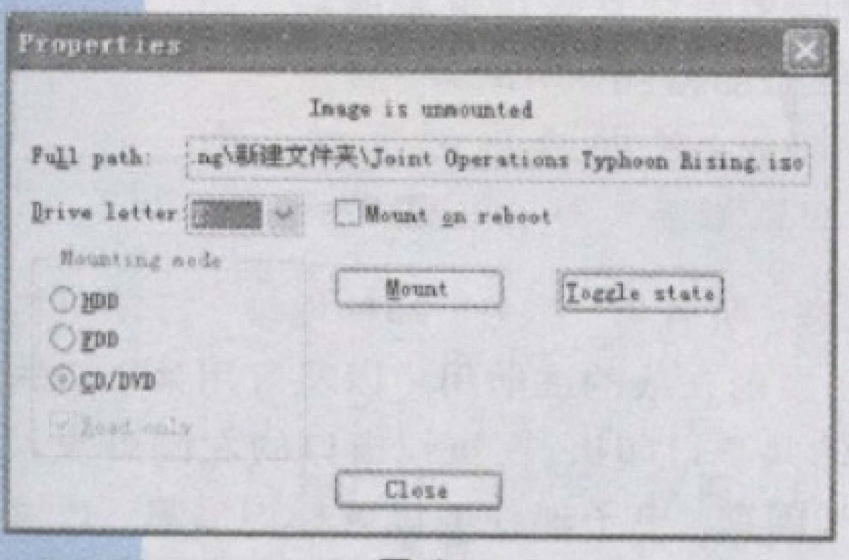


图4

远程打印不用愁——轻松共享Internet打印机

■河南 冰玉

你是否有过这样的经历，当你想打印文稿时，却发现没有打印机可用。你的好友虽然有打印机可用，但却远水解不了近渴，把文档通过E-mail发送给对方让对方打印的话，又显得太过繁琐。在局域网中可轻松使用共享打印机，但在Internet上如何共享好友的打印机呢？PrinterAnywhere（下载地址：http://download.printeranywhere.com/files/PrinterAnywhere0933.exe）是一款免费的打印机共享软件，可将本地打印机轻松“变”成Internet共享打印机，只要双方都在线，你就可用对方的打印机直接打印文档，如同使用本地打印机一样简单。当然，如果你有打印机的话，也可将其发布到网上，让你的好友也能安全快速地共享你的打印机。

一、安装

使用PrinterAnywher实现打印机远程共享，首先需要免费注册用户账号。执行PrinterAnywher的安装程序，在其中的“PrinterAnywher Account”窗口（**如下页图1**）中选择“Create new account”项，在下一步的“Create new PrinterAnywher

图1

图2

account”窗口（**如图2**）中输入昵称、姓名、E-mail地址、电话、住址等注册信息。点击“Next”之后完成安装操作。安装程序会将你的注册信息提交给PrinterAnywher远程服务器，远程服务器上的管理程序会自动为你创建账号和密码，并将其发送到你的注册邮箱中。登录你的注册邮箱，打开PrinterAnywher远程服务器发给你的新邮件，就会看到你的账号和密码信息。

二、使用

双击桌面上的“PrinterAnywhere Console”快捷图标，打开PrinterAnywhere客户端控制台窗口（**如图3**）。如果你的电脑上连接有打印机，在“Share Local Printers”列表中就会显示出所有本地打印机的信息，包括打印机名称，是否共享、打印状态等。在其中选中需要共享的打印机，点击“Properties”打开打印机属性窗口（**如图4**），在“Share”面板中选择“Share this printer”项，输入共享名和描述信息。在“Paper”面板中设置纸张格式和进纸方式。点击“确定”保存设置。之后在主窗口点击“Share”，这样你选择的本地打印机就处于共享状态，相关的打印机共享信息就发送到了PrinterAnywher远程服务器上了，这样你的好友就可远程使用你的打印机了。如果你没有打印机，只是想远程使用别人的打印机，那么只需点击窗口底部的“Find Printers”，打开共享打印机查询窗口（**如图5**）。PrinterAnywher会在远程服务器搜索所有的共享打印机信息，并将其中前100个共享打印机的信息显示在列表中，包括打印机的状态、所有者、账号、邮件地址、打印机名称等参数。在查询窗口的状态栏中显示了当前在线的注册用户以及可用共享机的数量信息。用户首先必须从中找到好友的共享打印机，在查询窗口的左侧可输入好友的账户名、昵称、姓名、所在城市和国家、电子邮件地址等标识信息（也就是对方的注册信息）。勾选“Online printers only”项，表示只查询在线可用的共享打印机。点击“Find”，如果好友的打印机处于在线共享状态，那么PrinterAnywhere很快就能够查询到相关信息并将其显示在窗口右侧的查询列表中。从中选中该共享打印机，点击“Add”，返回PrinterAnywhere客户端控制台窗口，在“Print Remote printers”列表中就显示出你选中的共享打印机信息。使用远程打印机的方法很简单，打开应用程序窗口（这里以Word 2003为例），点击菜单“文件”→“打印”，在弹出的打印窗口中选择名称为“PrinterAnywhere”的虚拟打印机，同时设置好页面范围、打印份数等打印属性，点击“确定”后弹出PrinterAnywhere登录窗口（**如图6**），在其中输入您的User ID（账户名称）和Password（密码），勾选“Remember my password”项，表示让PrinterAnywhere记住你的账户信息。点击“OK”完成

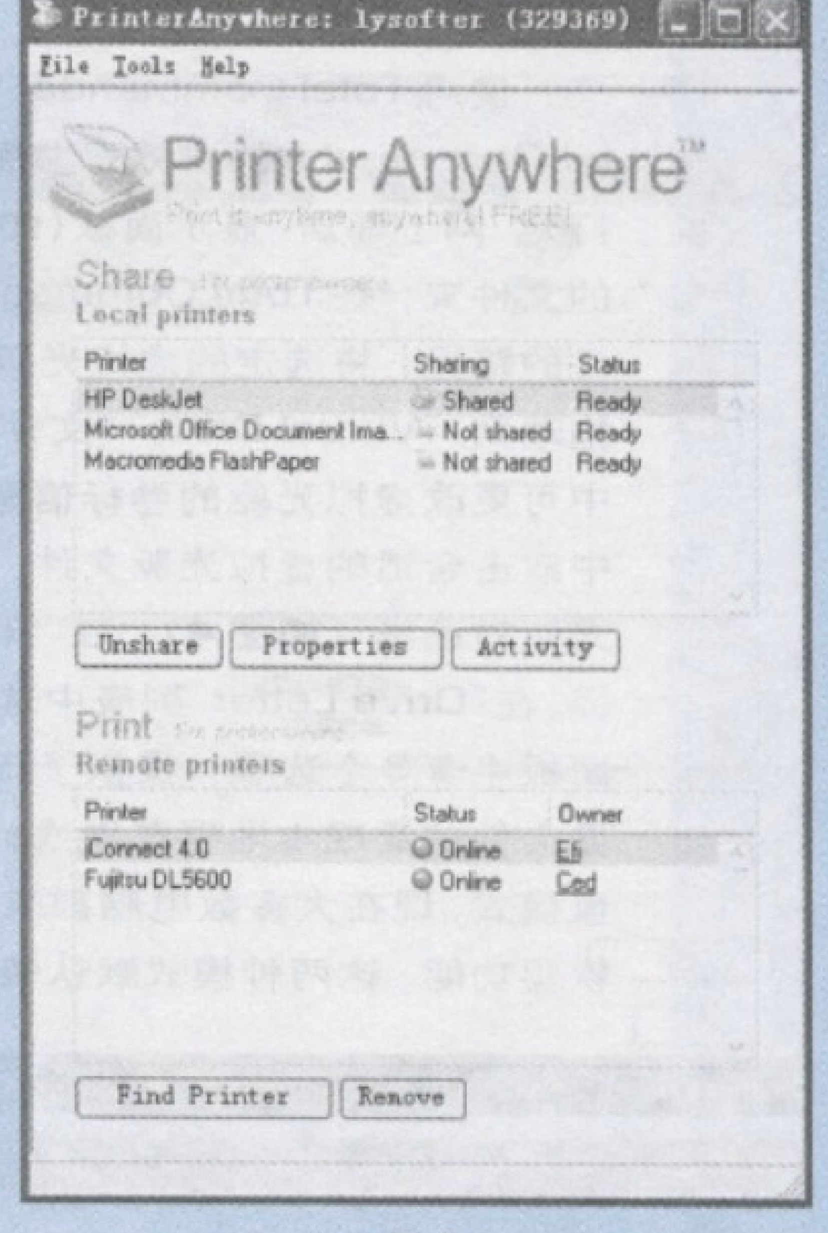


图3

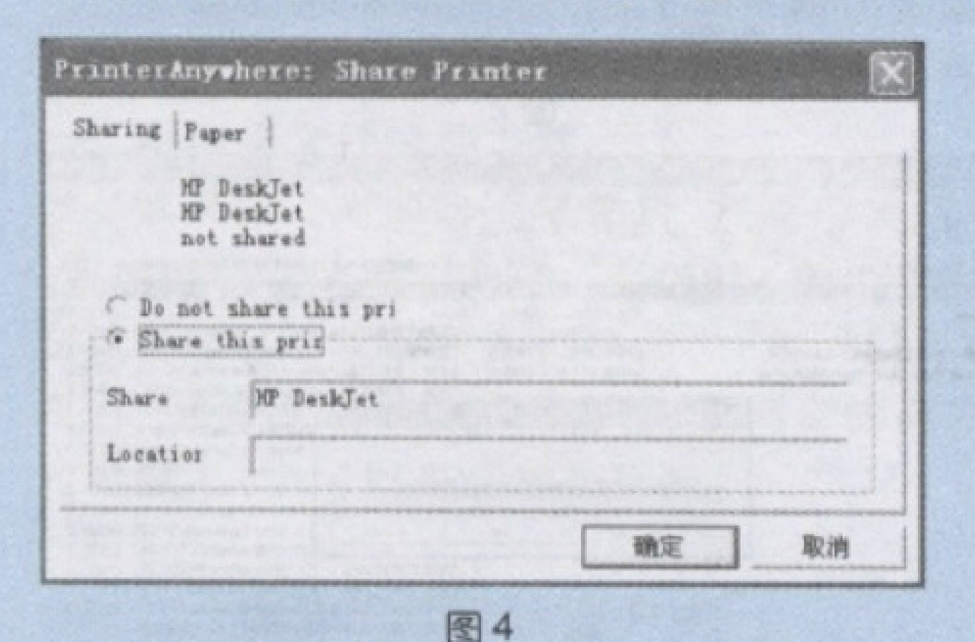


图4

图5

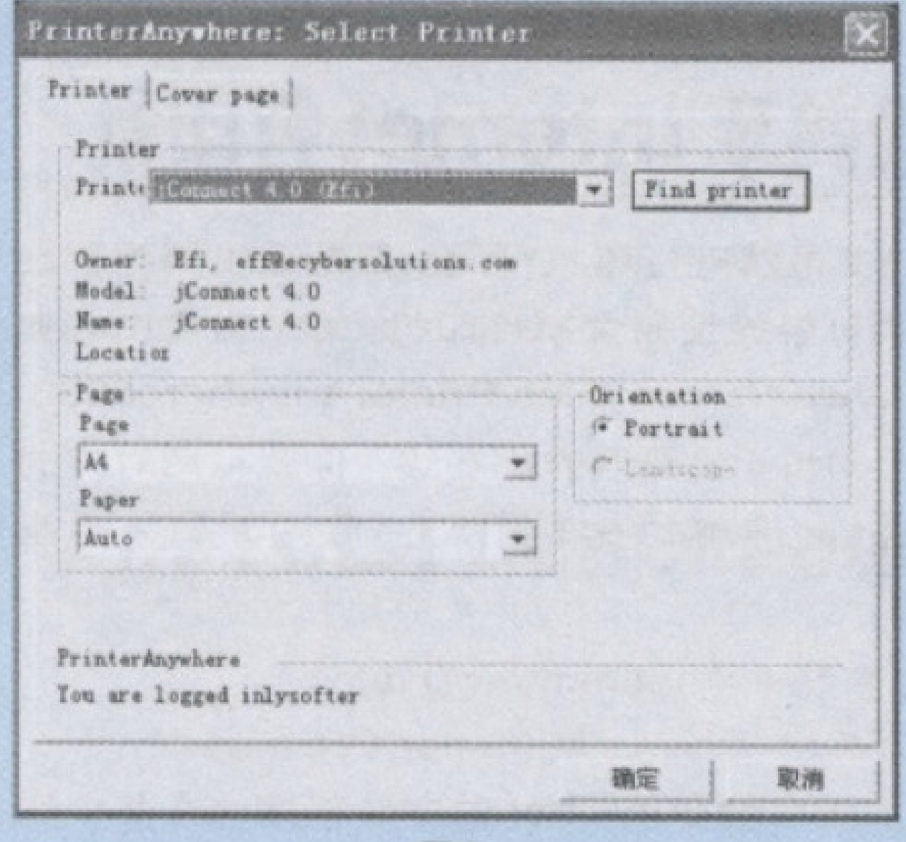


图7



图6

登录操作，这样你就通过了PrinterAnywher远程服务器的认证，接着弹出远程共享打印机选择窗口（**如上页图7**）。在其中的“Printer”面板的“Printer”列表中列出你选择的所有远程打印机名称，选中需要的共享打印机，在下面会显示出相关的描述信息。在“Page”列表中选择打印纸张的大小，在“Paper”中显示进纸方式，在“Orientation”中选择打印方向。点击“确定”后，你的好友的打印机就开始执行打印操作了，当然前提是对方的打印机必须开启并放好纸张。

扮靓Windows的任务切换窗口

■河南 冰玉

当在Windows中同时执行程序多了，桌面上充斥着各种窗口，任务栏和系统托盘中也挤满了程序图标。当需要在不同的程序之间切换时，最常用的方法是按下Alt+Tab组合键，在任务列表窗口中执行程序窗口的切换操作。但该方法是一种暗模式，需要进行多次定位选择才能成功，无法直接选择特定的任务进行切换。如打开多个相同的程序后，它们的显示图标完全相同，还需进一步查看程序名称才能分辨，在狭小的任务切换窗口中很容易造成选择出错的情况，在很大程度上影响了程序切换的速度。在Windows Vista即将全面登场的情况下，常用的任务切换功能也该更新换代了。Xswitch（下载地址：http://www.edgebeyond.com/_core/files/iXSwitch.exe）就可让你的任务切换操作“旧貌换新颜”。

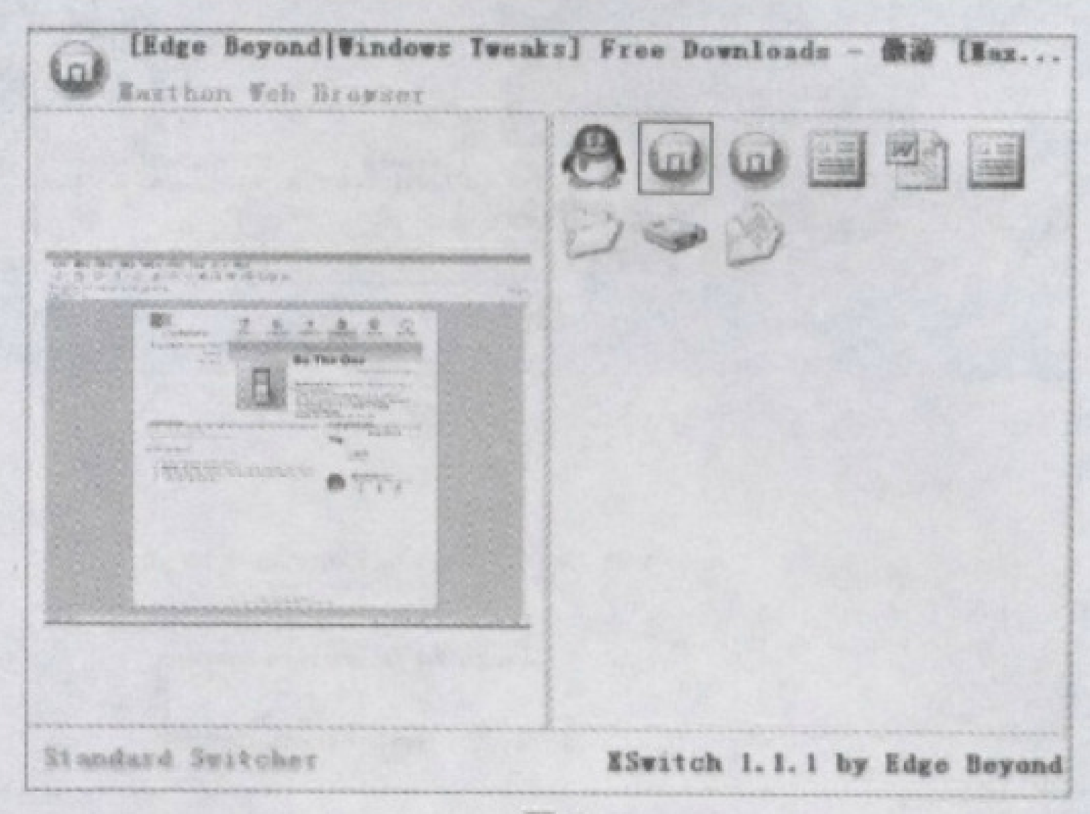


图1

Xswitch启动后将自身驻留在任务栏的系统托盘中。之后当再次按下“Alt+Tab”键时，系统的任务切换窗口变得更大更美观了（**如图1**），在新的任务切换窗口的右侧显示当前打开的所有程序的图标，将鼠标移动到对应的程序名称上，程序的特征信息分两行显示在切换窗口的顶部，第一行显示的是打开窗口的标题，第二行显示的是程序的名称。当选择程序的窗口处于打开状态时，在任务切换窗口还能显示其屏幕截图，否则只显示窗口标题条。直接点击程序图标即可快速打开其窗口。当然也可在按下Alt键的同时连续按下Tab键，也能在程序图标之间循环选择。这样就可迅速找到并打开需要的程序窗口，还能够预览到其它程序的执行状态。

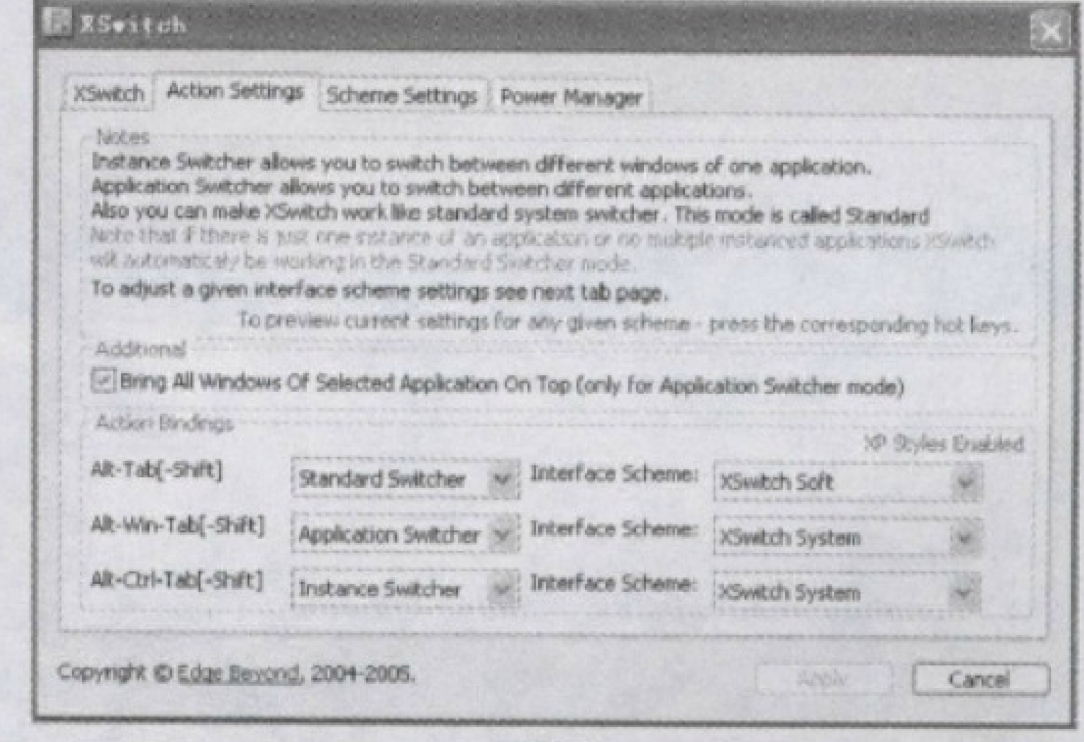


图2

当然，Xswitch的功能很强大，提供了多种任务切换的方法。在系统托盘的Xswitch图标的右键菜单上点击“Preferences”项，在设置窗口中打开“Action Settings”面板（**如图2**），在“Action Bindings”栏中提供了3种不同的任务切换类型。其中的“Standard Switch”类型表示标准的任务切换方法，按下默认的热键“Alt+Tab”时，会依次列出所有执行的程序名称。“Application Switch”类型表示只在应用程序之间进行切换，如果同时执行多个相同的程序时，按下默认的热键“Alt+Win+Tab”，在切换窗口中只显示该程序的单个图标，并在其上标注同时执行相同程序的数量，且该程序处于不可切换状态。“Instance Switcher”类型表示当同时执行多个相同的程序时，当其中一个程序窗口处于选中状态时，按下默认的“Alt+Ctrl+Tab”键，在任务切换窗口中显示所有相同的程序，其它的程序则处于屏蔽状态。这样便于在相同的程序窗口之间快速切换（**如图3、4**）。当然，Xswitch允许灵活定义“Alt+Tab”“Alt+Win+Tab”“Alt+Ctrl+Tab”等热键对应的切换类型。有趣的是，针对不同的任务切换类型，在对应的“Interface Scheme”列表中可分别设置任务列表窗口的皮肤，这样不仅让切换窗口更美观，还易于分辨不同的切换类型。

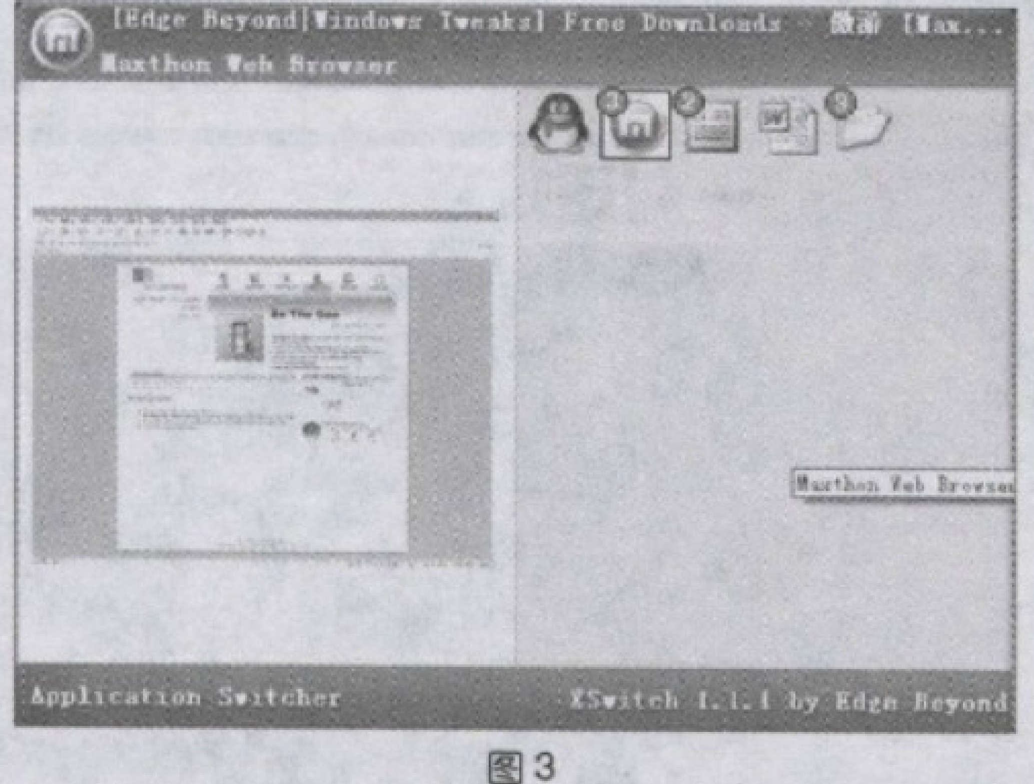


图3

图4

照片变卡通头像，就这么简单！

■山东 ZT

很多朋友都喜欢在QQ或MSN上使用卡通头像，这类资源网上虽然很丰富，但却是精良有余个性不足，更烦人的是那些头像看起来和自己没有一点相似之处，怎能在IM软件中代表自己呢？那边有朋友说啦，我倒是很想用自己的照片做卡通头像，但无奈图像处理能力欠佳，该如何是好？呵呵，没关系，今天我们就用MSN网站上的一项特色服务来把照片变成卡通头像，非常简单，只要几步即可。

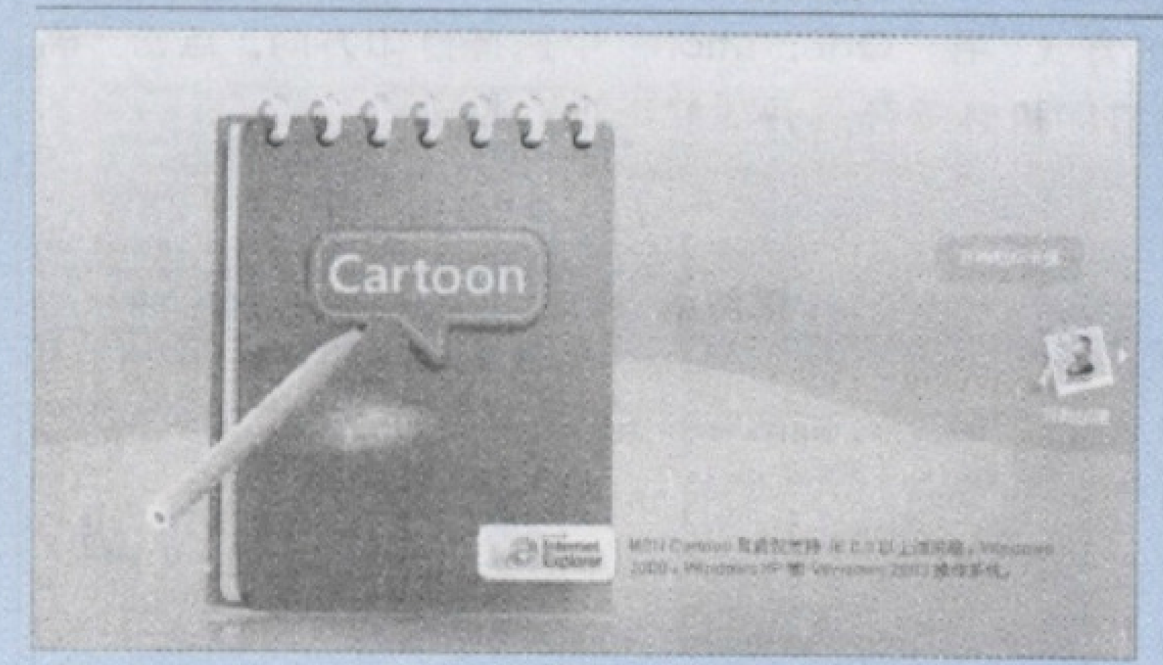


图1

第一步，在浏览器地址栏里输入http://cartoon.msn.com.cn，按回车打开MSN Cartoon页面（**如图1**），这里没什么好说的，直接点击“开始创建”进入下一步；

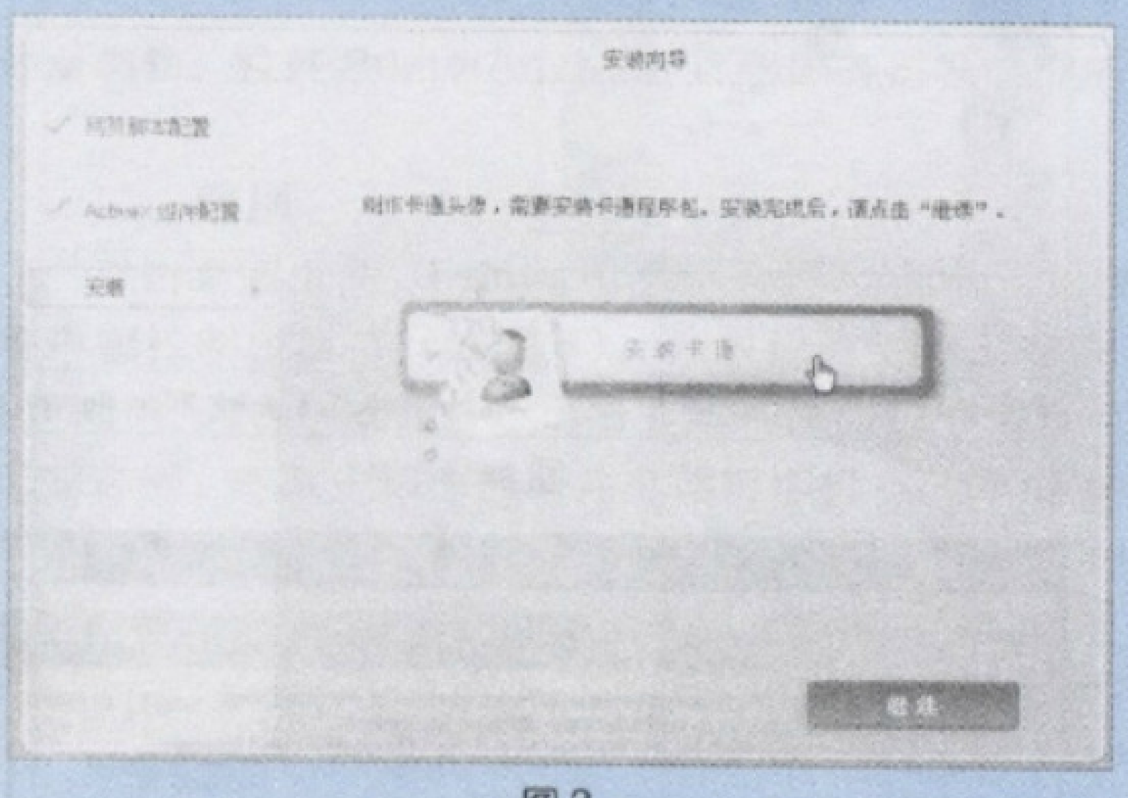


图2

第二步，第一次打开页面时会出现**如图2**所示的窗口，你必须安装一个卡通程序包才能使用网站的功能。单击“安装卡通”即可开始下载，执行下载得到的Cartoon.msi文件即可安装程序包，完成后返回图2，单击“继续”；



图3

第三步，现在会出现**如图3**所示的页面，单击“打开”导入一张正面照片，网站之所以强调导入正面照片，就是为了获取清晰的脸部轮廓，这会极大影响头像和真人的相似程度。如果你非常追求这种相似性，笔者推荐你使用身份证上的那种“大头照”或证件照。

上传图片后网页会变成**如图4**所示，单击“更改”可更换照片，拖动左边照片上的方框则可选择要切割为头像的照片区域，然后单击“选取模版”进入下一步；

图6



图4

第四步，现在会出现**如图5**所示的页面，网站提供了男、女性风格各3种，点击小头像即可应用风格。如果你不满意自动生成的卡通脸部轮廓，可点击“调整轮廓”，这时头像预览区域会变成**如图6**所示，拖动绿点即可调整轮廓，完成后点击“转换到卡通”即可重新生成头像；



图5

第五步，这时的头像头顶空空，甚是不好看，请点击“添加配饰”，打开**如图7**所示的页面，点击那些小头像可让光光的脑袋“长”出头发，点击眼镜则可给头像戴副眼镜，点击卡通头像下方那些“聊天表情”，还可让你的头像露出各种表情，快试试看吧！



图7

最后单击“完成创建”，网站提供了两种头像下载方式，一是“发送彩信”；二是“打包下载”，当然选择后者喽，然后根据需要单击“200×200”或“98×98”就可得到相应幅面的卡通头像了。

一句话技巧

现在网络游戏盗号现象猖獗，很多玩家输入登录密码时都采用了屏幕键盘的方式，具体来说有两种方法，一是采用类似“智能ABC”这样的输入法，然后打开输入法的软键盘进行输入；二是可采用Windows自带命令，在“开始”→“运行”中输入osk，就可调出“屏幕键盘”使用了。“屏幕键盘”有自己的菜单系统可进行简单设置（比如键盘格局、击键模式、屏幕键盘字体等），比输入法的软键盘功能齐全一些。

北京 诶年

网络购"房"指南

——综合网站博客空间横向评测

专题导读

■策划：本刊编辑部
执笔：魔之左手 狂暴鸭



博客（Blog）——由 John Barger 将"Web"与"Log"相融合成"Weblog"，简写为"Blog"。传入中国时则采用了它的音译称呼——博客（网络日志），它已成为展现自我个性的年轻一族的平台。

综合类门户网站在娱乐性与人气积累上有着不俗的表现，所拥有的用户群体也涵盖了各个年龄层次与阶层，原本就拥有了强大并且固定的用户群。他们不论在使用习惯还是熟悉度都倾向于在综合类门户网站中方便的建立博客。就使得此项服务虽为免费提供，但网络服务商会在惊人的点击率与浏览量上获得相应的回报。百度作为搜索引擎在人气方面是毋庸质疑的，使得刚推出博客的当天用户就激增到11万。新浪和搜狐作为门户网站，人气也是遥遥领先于其他综合类门户网站，其中的"名人博客"也为他们的博客赢得了宣传优势。Windows Live Spaces 和 Q-Zone 依托于即时通讯软件 Windows Live Messenger 和 QQ，它们本身就具有了稳定并且强大的用户群，用户基于方便的原因也会把他们的博客作为首选。所以我们挑选出以下5款博客进行横评：百度、新浪、搜狐、Windows Live Spaces、Q-Zone。

专业类博客（如博客中国、博客网等）有诸多名家专栏，用户也是资深写手居多，其中针砭时弊、略显高深的文章阅读起来可能会有些枯燥。对于喜好新奇功能，展现自我个性的年轻一族，综合类网站才会吸引他们的注意，故此次未将专业类博客添加横评之中。改版后的网易博客结合自身的各项服务平台，逐步走向了全面商业化的道路，虽与新浪，搜狐同为门户网站，但所提供的服务形式却截然不同，用户群的定位也相对封闭，是其未能入选横评名单的又一原因。

一、站点首页（分值：10，权重：2）

每位网民均希望能在注册时节省一些时间，面对条目繁多的注册页面是比较令人头疼的一件事情。如果只需简单地填写一些信息，便可敞开博客之门，会留住不少缺乏耐心的网民。当然，对于某些门户网站提供的博客空间，在用户并不知道独立地址之前，能否在站点首页上快速发现其链接也是我们要考察的重点。

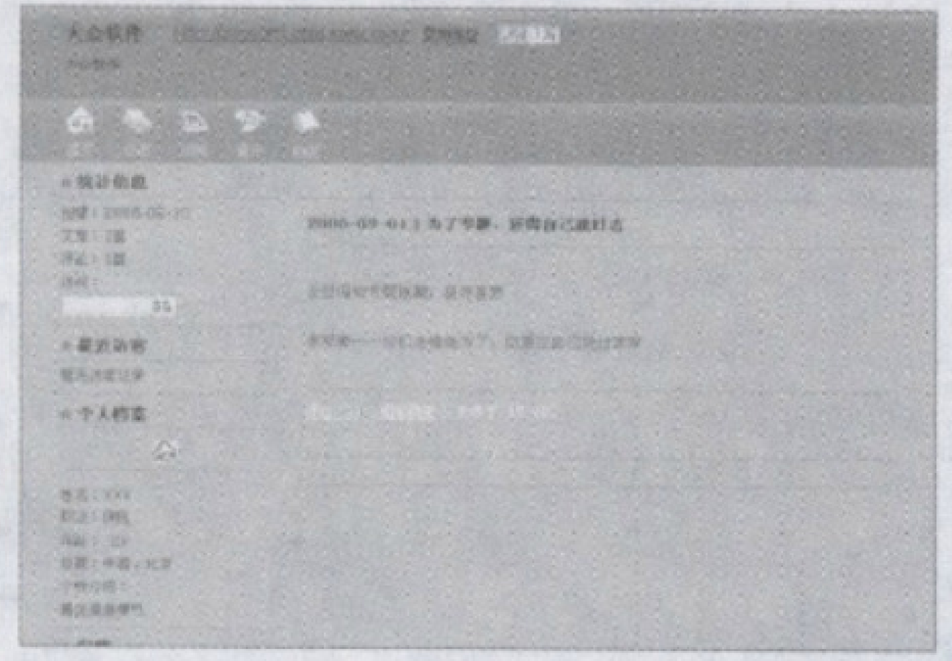
1.网站首页（2.5分）：登录框突出的给2.5分，页面内容不超过2屏的给1.5分。


图1

新浪（图1）依靠强大的编辑团队，使得首页上信息内容庞大、条目众多。博客空间的链接地址被安置在顶部的频道分类栏中，并采用了有别其它的红色字体，可很清楚地看到并加以点击，由此也可以看出博客是近期内新浪主推的项目之一。可以说，新浪博客的定位是以名人为主，普通用户为辅，着重强调博客的媒体性质，为其它频道服务，容易使广大普通网民望而却步。**（评分：2.5）**


图2

用过**百度**搜索引擎的用户都会感受到百度页面干净、简洁。百度空间（**图2**）的链接并没有出现在首页固定链接条目中，而是被隐藏在产品介绍页面中。百度空间依托于搜索引擎服务，与贴吧、知道等一系列服务功能结合成一个中文网络用户的社区。简洁的空间页面在使用速度与稳定性上有所保证，通过自身产品之间的联系拓展了用户间的交流，形成了网络中新的沟通方式。**（评分：2.5）**


图3

同为门户网站的**搜狐**博客空间（**图3**）的链接地址也相似地安置在页面顶部的频道分类栏中，红色字体相对容易辨认。搜狐的页面着重在目录上，占据较大比例，并且对博客加以分类，不同类型的博客有着相应的博客群，算是一种小小的创新。名人效应所带来的效益自然客观与强势、张扬的新浪比起来，搜狐博客所涉及的方面相当广泛，但也可以说缺乏明确的方向。低调与务实使搜狐在产品的营造上模仿了当年校友录走过的旅程。**（评分：2.5）**

由于**Windows Live Spaces**与MSN Messenger捆绑在一起，可直接通过Messenger进入到相应的Spaces空间中。当然，对于没有MSN Messenger的用户来说，在http://spaces.live.com/中也可找到相应的注册地点。在强大财力的支持下，Windows Live Spaces官方举办的各色活动持续不断，物质回报也相当丰厚。

作为一款中文即时通讯软件，QQ所拥有的不仅仅是庞大的用户群，本土化所带来的市场效益也是巨大的。**Q-Zone**作为腾讯QQ所提供的附加功能，使用的用户自不在少数。信息全面的官方网站上，Q-Zone的链接地址放在了顶部最为显眼的位置上。虽然空间主页上并没有那么多的花边新闻，但不能免俗的各种广告充斥了大部分版面。**（评分：1.5）**

2.注册与获得域名（7.5分）：不用重新注册的给2.5分，注册需激活的给2分，重新注册给1.5分；支持中英文域名的给5分，任意英文名域名的给4分，固定域名的给3分。

由标识可看到**新浪**博客的版本尚处于beta 3.0版，进入到注册页面，不算繁琐的注册过程让人轻松不少。如果拥有新浪通行证，可直接设定博客空间的名称便算注册完成，新浪对原有用户资源的重视程度尚可。注册后拥有的新浪博客域名为随机分配，格式为http://blog.sina.com.cn/系统定义字母/系统随机数串或系统随机数，普通用户并没有得到名人博客那种可自由设置域名的待遇。**（评分：4.5）**

进入到尚处于测试版的**百度**空间首页，只能用“简单”这两个字来形容，标准百度设计风格的登录框尤为突出。点击下方的注册栏进入到填写项目中，等等，还没完呢！随后出现的页面便可开始自由设定空间的一系列信息：空间名称、空间简介，超长的字符“限制”给“好玩”的用户以发挥的舞台。唯一的空间地址也可自由选择，格式为http://hi.baidu.com/XXX。最为贴心的是域名支持中文汉字填写，给广大网民更多的选择空间，宣传自己的时候也会更加方便。如是百度其它服务的注册用户，可直接激活空间。**（评分：6.5）**

搜狐博客在页面突出的地方安置了注册与登录项目，拥有Chinaren与Sogou邮箱的用户可直接开通博客；新用户注册起来也并不繁琐，填写一下用户名与密码、博客名称和所希望拥有的域名地址便可。搜狐博客地址的格式为：http://XXX.blog.sohu.com，并不支持中文输入。使用搜狐博客的用户经常可以参加官方主办的各项活动，虽是刚刚起步，但也给予了不少用户带入的感觉。**（评分：7.5）**

Windows Live Spaces的开通过程简单一点说就是设置Passport账户，注册完毕后便成为Windows Live与MSN系列产品的通用

我们如何评测博客网站：

一、站点首页（分值：10，权重：2）

1.界面（2.5分）：登录框突出的2.5分，页面内容不超过2屏的1.5分，内容庞杂的0分。

2.注册与域名（7.5分）：不用重新注册的2.5分，注册需激活的2分，重新注册的1.5分；支持中英文域名的5分，任意英文名域名的4分，固定域名的3分。

二、功能对比（分值：10，权重：2.5）

1.博客主页（2分）：可在前台进行更新操作的2分，不可的1分。

2.日志功能（2分）：不必特殊代码就能写出效果的2分，不可的1分。

3.相册的存储空间大小、格式的限制（2分）：存储空间达到100的1分，其他的0.5分；支持5种上传格式的1分，其他的0.5分。

4.好友（2分）：有好友功能的2分，无的1分。

5.音乐功能（2分）：有音乐播放功能的2分，无的1分。

三、页面模板和自定义（分值：10，权重：2）

1.页面布局（2分）：可任意拖拉的2分，单一侧拖拉的1分。

2.模板设置（4分）：提供100套以上模板的2分，其他的1分；提供CSS功能的2分，无的0分。

3.后台操作及速度（2分）：后台显示可编辑前台页面的2分，按照功能进行分类的1.5分，其他的1分。

4.速度（2分）：在2秒内跳转页面的2分，否则1分。

四、访问权限（分值：10，权重：0.5）：可给单一日志权限的10分，整个空间权限的6分，没有权限的4分。

五、访问统计（分值：10，权重：0.5）：可查看访问来源的10分，提供统计日志评论的6分，仅提供计数器的4分。

六、对外推广（分值：10，权重：2.5）：有IM软件或有强大名人效应带动人气的给10分，页面用户显示更新的给5分。

账户。在域名上可直接使用MSN Messenger用户名，也可使用自由设定的英文域名，地址格式为http://XXX.spaces.live.com。拥有自己的空间后，会直观地显示在MSN Messenger好友的列表中，用户之间的交流更为密切。**（评分：6.5）**

虽然使用QQ也可直接进到自己的**Q-Zone**当中，但需要下载插件并重新填写详尽的个人信息。因为依靠QQ，所以Q-Zone的使用者不在少数，但很少有人把它当作真正的博客空间进行使用，只言片语的更新相对于其它博客，人气差了很多。系统的封闭性限制了Q-Zone的进一步发挥。Q-Zone直接使用QQ号码为域名，其格式为http://XXX.qzone.qq.com。**（评分：4.5）**

二、功能大比拼（分值：10，权重：2.5）

此次所参评的5款博客空间，在用户主页面上的设计与所提供的功能差别不大，均按照文章内容、分类、列表以及用户相册、用户资料、网友评论、友情链接等几大模块区域来划分。区域的位置与表现方式可按照用户的喜好进行调整，或使用服务商所提供的已有方案。模块区域的增减预示着该博客空间所具有的功能多寡。

1.博客主页（2分）：可在前台进行更新操作的给2分，不可则1分。

登录后的**新浪**博客，用户所发表的文章占据了页面绝大部分篇幅，并没有采用分类列表式结构，整体感觉清爽。页面的右上部提供了快速通道，可直接进入后台进行操作。在默认模板下，相册窗口、文章分类、最新评论、留言以及友情链接均在其中，隶属于传统类型风格，并没有过于突出的表现形式。**（评分：1）**

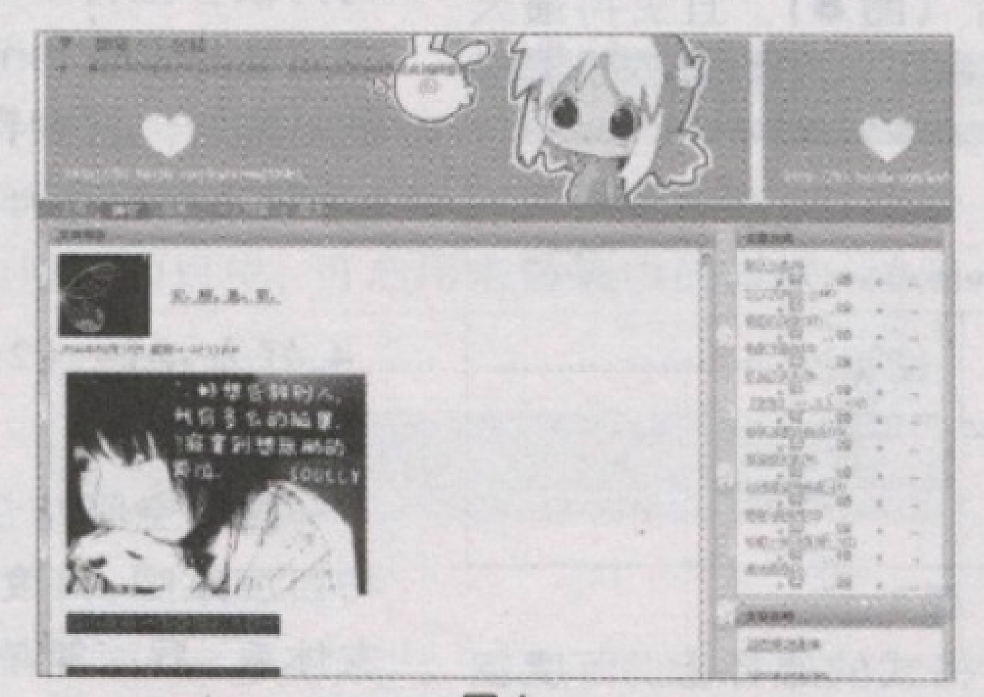


图4

百度空间依旧保持着简洁的页面风格，由于为其它功能提供了额外的单独页面（**图4**），所以在主页中所展现出的内容并不是很多。页面顶部的链接按钮，使用户可快速转跳到其它页面进行观看或内容整理、设置。在每个模块的右上部，均提供了设置链接，用户可直接更新、修改而不用进入到后台系统。这样的设计使博客系统操作相对便捷，充分考虑到不同用户对网络工具熟练程度的层次差别。**（评分：2）**

搜狐博客的页面设计风格在某些方面与

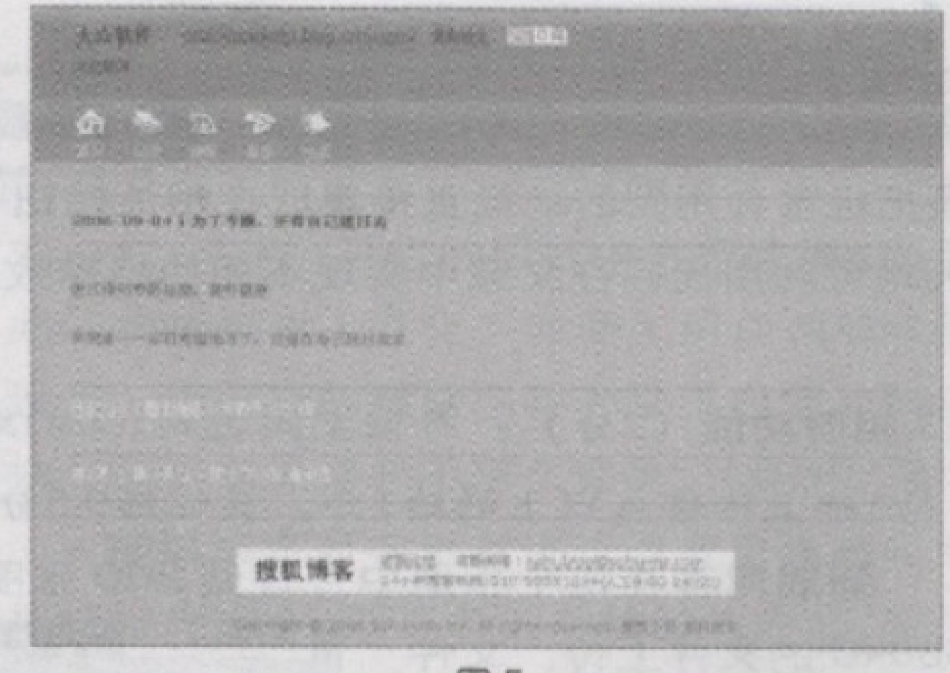


图5

百度空间相类似（**图5**），不仅提供了相同的可直接在前台进行设置的管理设计，链接按钮的布局也较为相同，并在此基础之上，添加了更为生动的图标，耐看性有所增强。统计信息默认选择为开始，可直观地显示博客受欢迎的程度。**（评分：2）**

Q-Zone主页被固化成1024×768的窗口模式，且无法随着屏幕分辨率的变化进行相应的拉伸，长时间观看多少会有些不舒服的感觉。各个项目在起了生动的名称后成为

小小的“豆腐块”，占据着页面相应的空间。如默认下的模块不能满足需求，可通过自定义项目额外添加，取消了固有项目的限制，符合年轻人追求新奇的个性风格。点击右侧的书签条，可在不同模块下快速跳转。**（评分：1）**

经过升级后的**Windows Live Spaces（图6）**，在不少方面进行了改动。不仅在初始页面上罗列项目模块的增多，细致项目的变化，且可直接在前台进行模块位置的拖拉变换，还可直接进行相应的设置、编辑，删减等操作，符合微软细致的格调。不过巨幅广告与Live Spaces搜索条始终悬挂在页面的正上方，会使不少用户扫了雅兴。**（评分：1）**

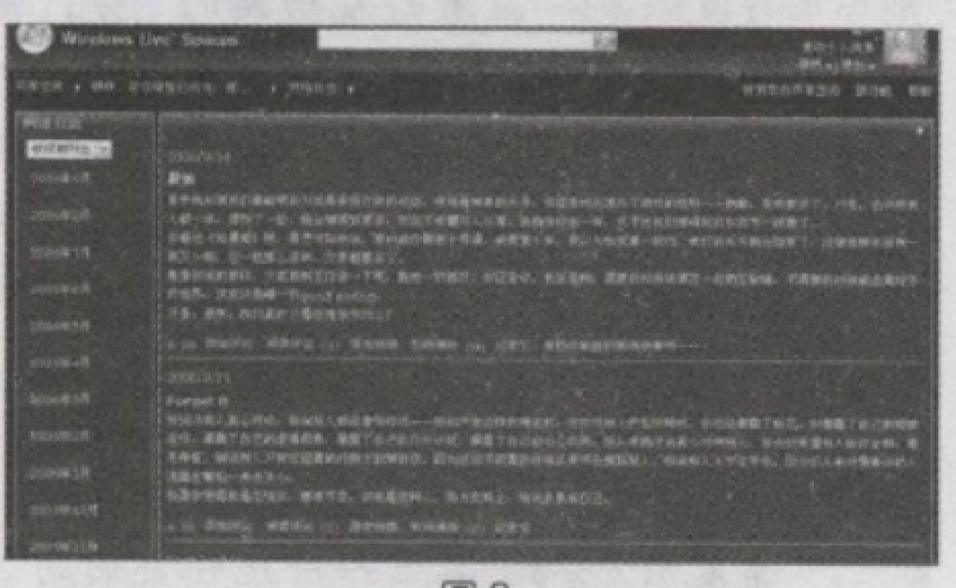


图6

2.日志功能（2分）：不必特殊代码就能写出效果的给2分，不可的给1分。

新浪博客额外具有在文章内添加图片、表格、超链接、表情符号、追踪链接的功能。**百度**空间仅可添加图片、超链接、表情符号，在写作模式下可使用简单功能与全部功能2种模式，对应不同的人群。**搜狐**博客在按钮中增添了时下流行的网络视频、文章背景等功能，为写作的文章增添了不少色彩。面向年轻人的**Q-Zone**可添加项目更为庞大，视频、Flash动画与音乐一应俱全；在标题上也可应用醒目灯这花哨的道具，但不用Q币砸钱是看不到的，为腾讯创造了又一个额外的盈利点。朴实的**Windows Live Spaces**除了可添加图片外，好像并未有令人欣喜的功能。

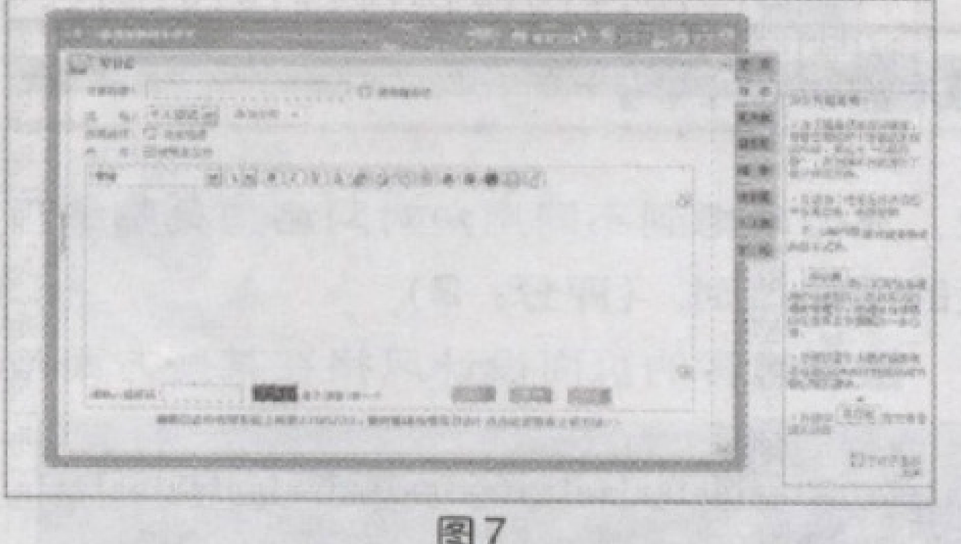


图7

经过介绍，看似只有搜狐和Q-Zone（**图7**）所提供的功能较为细致。其实不然，这5款博客在写作过程中所能提供的功能均可利用代码完成，在方便用户的前提下，服务商只是把经常会用到的功能直接集成在相关按钮中，对网页编程熟知一二的人均可利用代码在文章中实现不同的特殊效果。**（五款均评分：2）**

3.相册功能（2分）：存储空间达到100的给1分，其他给0.5分；支持5种上传格式以上的给1分，其他给0.5分。

新浪博客在每个相册中可存储200张图片（**图8**），且支持最大600kB的文件上传。文件类型的选择上，仅可上传.jpg与.gif两种格式图片，文件种类的支持上稍有欠缺。相册总容量并没有明确说明。**（评分：1.5）**

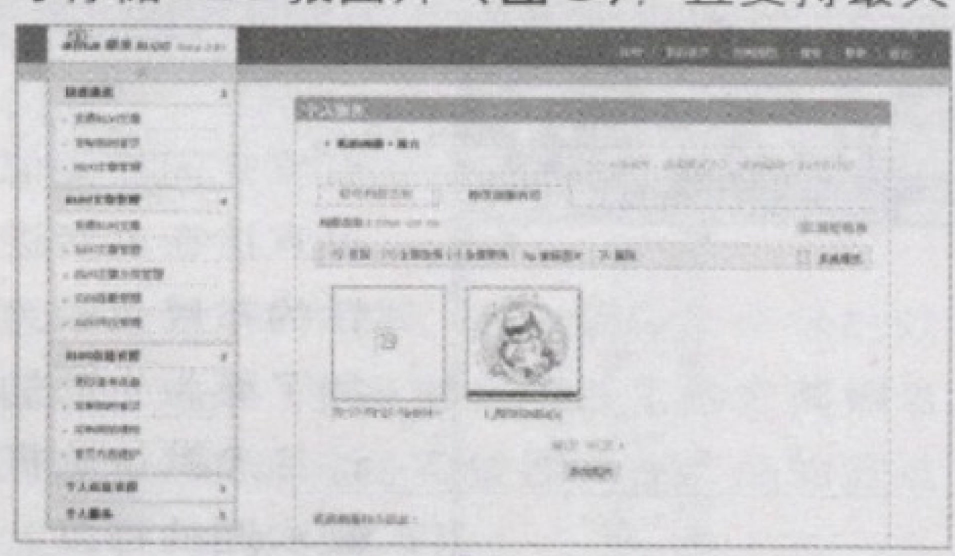


图8

百度空间提供了100MB的相册容量，每次可上传不大于500kB的图片和照片。对于图片格式的选择上，百度空间的“限制”令人满意。对于现今较为流行的图片格式，如.jpg、.gif、.png、.bmp等均做到了“通吃”，使用户不再面对上传前需改变格式的烦恼，并可进行3张同传，节省用户时间（还需依照网络速度，量力而行）。**（评分：2）**



图9

搜狐博客也比较大方，同为100MB的相册容量和可最大上传每张1.5MB的图片（**图9**），使不少网民颇为心动。但其只对.jpg、.png、.gif、.tif等图片格式提供支持，却不支持.bmp格式，有些令人意外。**（评分：1.5）**

其他2个依托即时通讯软件的博客空间，在相册功能上的诸多限制，是很多摄影爱好者或喜欢用图片表达生活的网民放弃它们的原因。

Q-Zone不仅只支持.jpg、.png、.gif这3种图片格式（**图10**），且容量也被缩减为16MB大小，使可建立多达50个相册的功能失去了实际意义。不过广大QQ会员可通过Q币对相册容量进行升级，不知会有多少人会接受这种“榨取”形式。默认情况下仅可每次上传1张图片；在安装官方提供的插件后，可扩大为每次4张。采用何种方式，选择权在用户手中。**（评分：1）**

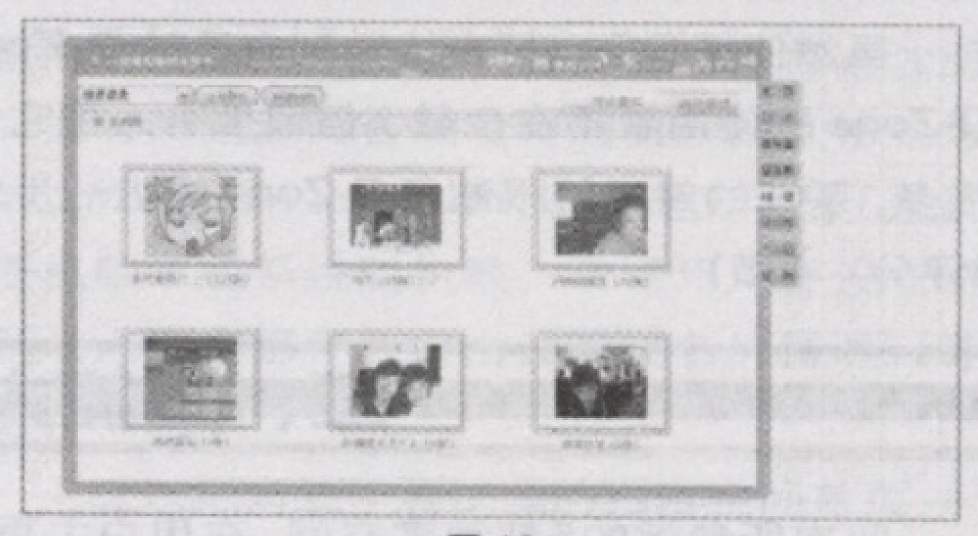


图10

微软的**Windows Live Spaces**和其软件巨头的身份并不匹配，30MB的小容量和每月最多上传500张的限制，惹得怨声一片。它可支持.jpg、.png、.gif、.tif、.bmp五种图片格式，但照片上传时需安装Microsoft Photo Upload Control插件。**（评分：1.5）**

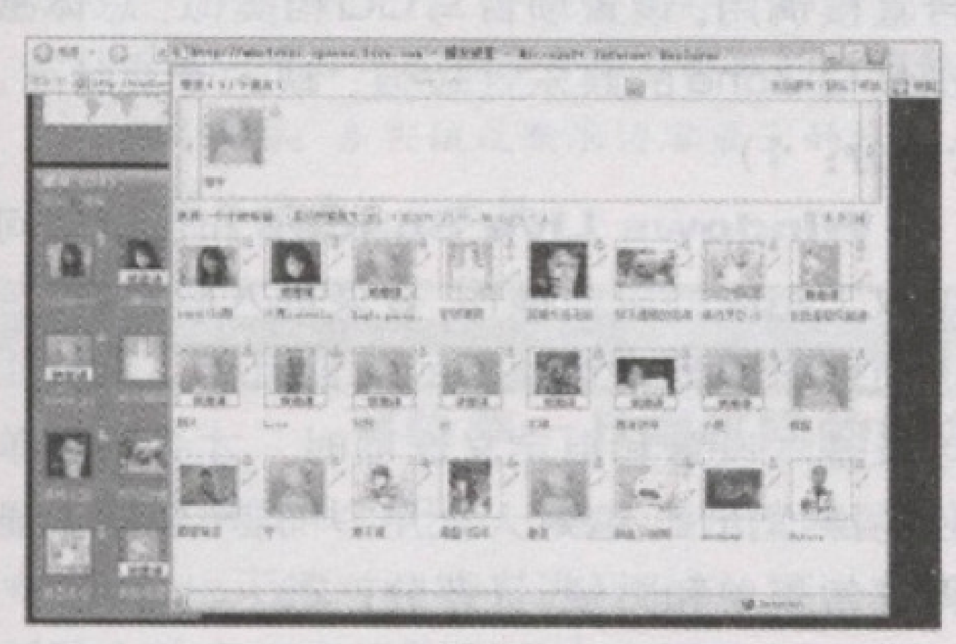
4.好友功能（2分）：有好友功能的给2分，无则1分。

百度空间结合其原有的Passport账户，与百度贴吧、百度知道、百度百科共用一套好友体系。界面简单清晰，访问快速，添加和管理好友非常方便（**图11**）。在用户个人空间的好友页面上，可以看到所有公开的好友名单（也可选择不公开），显示其头像资料、空间更


图11

新提示（星状图标）等，并支持给好友发送信息（点击）。尤其值得一提的是空间更新提示功能，一旦好友的空间有了文章或图片的更新，即可通过好友页面看到，达到了实时互动的效果。**（评分：2）**

Windows Live Spaces在升级到Live Spaces后，也相应增加了好友功能（**图12**）。


图12

该功能需要在自定义设置里通过选择"朋友"模块来完成，可显示用户在Live Contact上的好友名单。MSN Messenger中的好友在更新空间后，前方也会用闪烁的小黄花进行标识，对于关注的好友可利用此方法检查更新。**（评分：1.5）**

Q-Zone虽不提供好友等功能，但在QQ上的好友却可通过头像后的小星星对其进行关注。在QQ的带动下，Q-Zone拥有着不俗的点击率与访问量。

5.音乐播放（2分）：有音乐功能给2分，无则1分。

每当开启个人的私有空间时，便会随即奏响优美的乐章是件多么惬意的事情。这里所说的并不是嵌套在网页中的代码，而是真正的网络媒体播放功能。**搜狐**集成Sogou音乐盒，在建立个人专辑、添加歌曲后，可在每次进入博客时进行选择性播放，运行在搜狐提供的额外平台上。**Q-Zone**的音乐盒是一款收费项目，需用Q币购买歌曲后才可添加，略胜于无。**Windows Live Spaces**和**百度**空间则是使用Media Player音乐列表功能。**（五款均评分：2）**

Windows Live Spaces的用户龙猫：之所以选择MSN Space，最主要的原因是我一直在用MSN Messenger（图13）。一方面，我可以从MSN上很方便地随时查看自己的Space而不用另外登录，另一方面我的联系人也顺理成章地成了我潜在的读者——毕竟，既然选择了写Blog，初衷就是为了和人分享自己的经历和想法，否则还不如敲在记事本，或是干脆直接写在日记本里，想看的时候拿出来翻翻，完全没必要把它放在网上。我的Space地址是http://tinyco.spaces.live.com，有兴趣的读者可以去看看我写的酸段子，欢迎拍砖。


图13

编辑推荐：龙猫同学就是典型使用Windows Live Spaces派的代表，方便查看、便于交流、乐于参加活动是Windows Live Spaces鲜明的特点，着重于此方面的用户可尝试选择Windows Live Spaces。

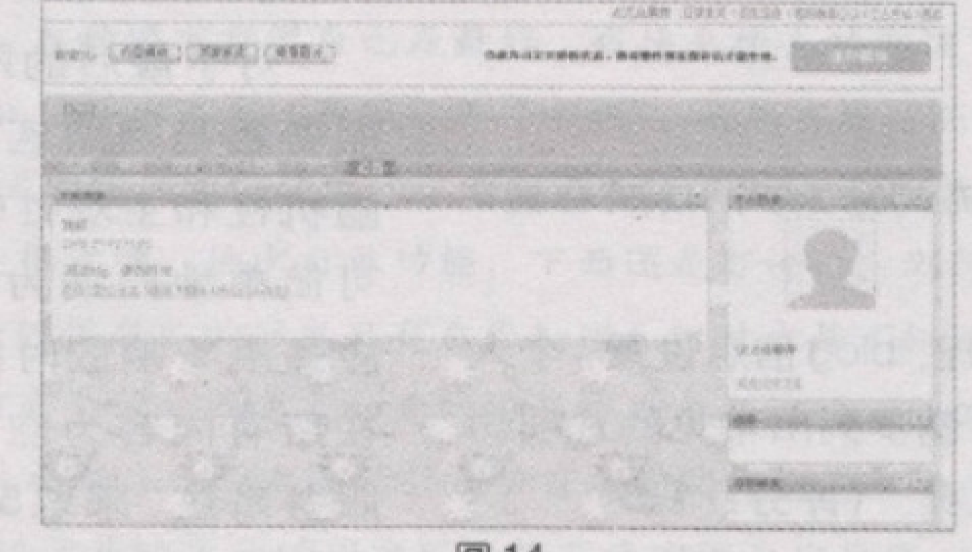
三、页面模板与自定义功能（分值：10分，权重：2）

每位网民都希望把属于自己的网络家园，装点成独具匠心的地方。网络服务商在提供基本的博客功能外，在设置项目里也充分考虑到了这点，给用户添加了许多可调整的空间，为营造不同的艺术氛围打下基础。

1.页面布局（2分）：可任意拖拉的给2分，单一侧拖拉的给1分。

通过后台设定，**新浪**博客可支持模块拖动功能。不过界面稍显粗糙，且在模块移动时限制较多，仅能支持单一的同侧模块拖动，并不能完全改变页面样式。在添加模块项目中，可启用未曾选中的模块、按照需求新建自定义功能模块或链接模块。**（评分：1）**

百度空间则完全支持页面布局的自定义功能（**图14**）。用户可使用鼠标对各个模块进行拖拉放置，随心所欲地安排页面上所有布局版式，并可在可选的一栏、二栏、三栏的版式中进行选择。虽然此项功能极为人性化，方便了用户调节版面设置，但固有的模块名称和缺乏自定义新模块，使得它显得并不那么完美。**（评分：2）**


图14

搜狐博客可在后台进行改变页面布局的模块排序操作，所具有的功能较为齐全。但与新浪相似，仅能对左侧的项目模块进行更改，无法"撼动"博客日记的中心位置，且缺乏直观的调节后效果，有些笨拙。**（评分：1）**

在固有的空间里，**Q-Zone**可在开启设置之后，拖拉各个模块位置并相应改变其窗口大小，添加或删除随意进行。新建模块设置中，有图文、大图、视频、Flash动画4种模块供用户选择，名称也由用户选取，人性化十足。如页面能支持全屏显示，便可完全发挥出页面布局的优势，此设计还是留给了我们不小的遗憾。**（评分：1）**

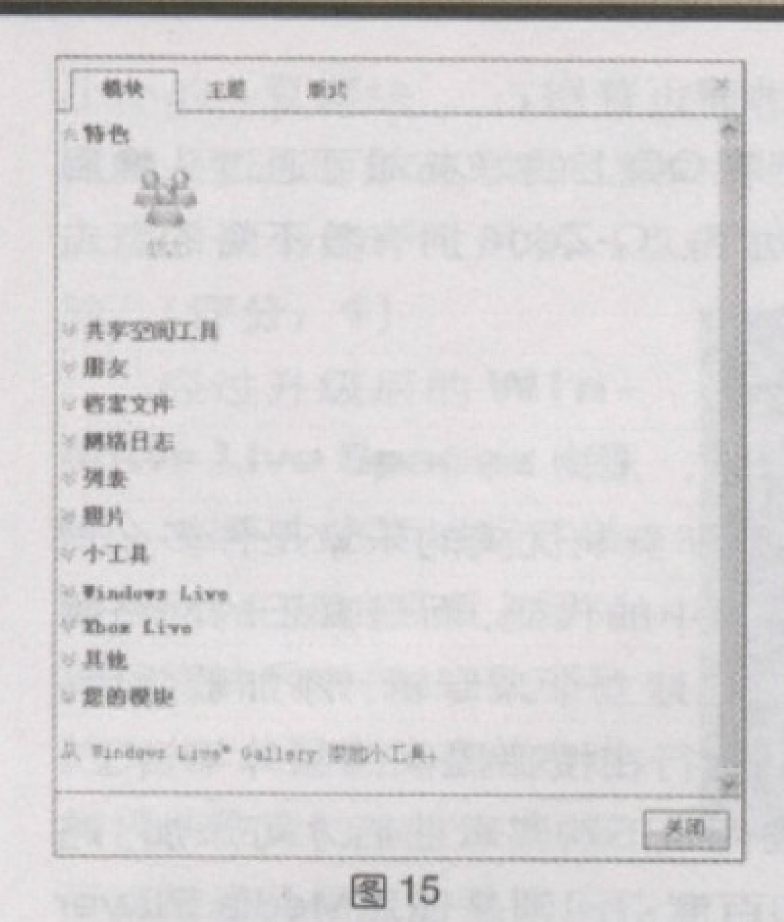


图15

Windows Live Spaces与百度空间相同（**图15**），可鼠标拖拉，可多版式选择。但仅能删除现有模块而无法添加，缺少可自定义的模块项目；且拖拽到新位置的模块大小被固化成系统预设、无法缩放在一定程度上影响了页面的美观。**（评分：1）**

2.模板设置（4分）：提供100套以上模板的给2分，其他给1分；提供CSS功能的给2分，无则0分。

新浪博客只提供了8套官方模板可供用户使用，数量稍显少，符合它较为专业的博客空间的定位。"模板DIY"功能可在数种变化中找到属于自己的风格加以搭配，增加少许个性的色彩。如果不希望页面总是一成不变，却又想免除手动更换模板繁琐的操作，可选择"模板随机效果"，每次刷新后均可出现不同的风格，推荐使用。**（评分：1）**

拥有23套官方提供模板的**百度**空间，同时允许用户手动编辑个性化模板，其中包括内容模块、背景图案与页面版式（**图16**）。如果这些功能均不能令你满意，那么自己进行设计吧。利用CSS（层叠样式表）对页面进行重新设计，直至符合要求为止。**（评分：3）**

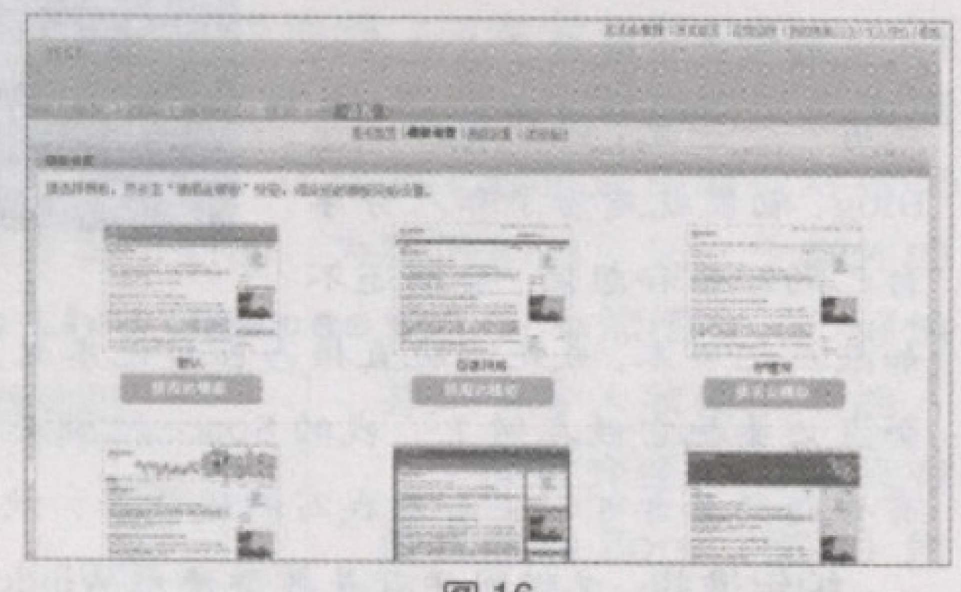


图16

搜狐博客默认状态下的48套模板，与非官方提供的22套模板构成了强大的阵营。虽不支持个性化修改，但可对页面进行Flash特效设置。**（评分：1）**

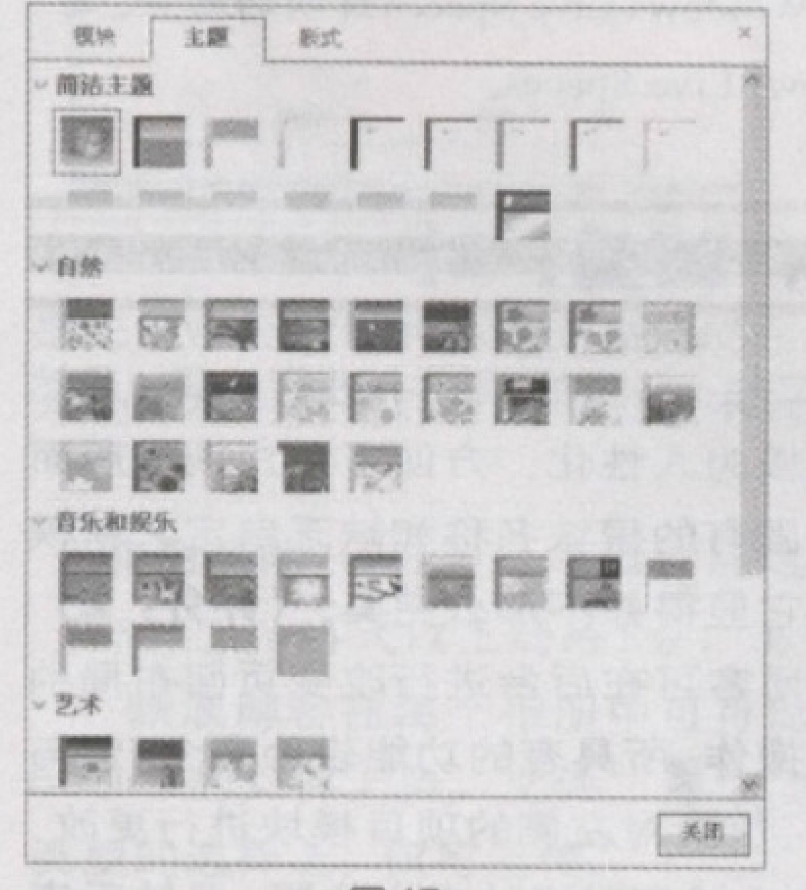


图17

仅有12种风格设计的**Q-Zone**，简单的颜色变化也许会令很多用户失望。其实Q-Zone并非使用改变模板的方式彰显个性，而是通过迷你屋模块中不同的各项布局与个性虚拟物品进行展现。与QQ家园相似，需要消费一定的Q币才可完成。**（评分：1）**

Windows Live Spaces提供了数10种不同风格的主题和板式组合（**图17**），允许用户进行比较傻瓜化的模板设置，具有可预览功能，同时也可通过模块功能允许用户进行配色等方面的设置。**（评分：2）**

3.后台操作（2分）：后台显示可编辑前台页面的给2分，按照功能进行分类的给1.5分，其他1分。

新浪博客后台提供了快速通道、blog文章管理、blog信息设置、个人信息设置、个人服务等结构模块，在其控制面板右侧罗列出常见的几项功能板块（**图18**）。对于单纯的写作来说，已经足矣。**（评分：1.5）**

搜狐博客后台则相对清晰得多，按照功能进行分类，包括日志、相册、音乐、档案、博客设置等。结构简单明了，操作较为方便，细心设置便可得到满意的效果。**（评分：1.5）**



图18

Q-Zone的后台管理较为简单，各部分模块管理已经被整合到前台中，并不能在后台直接调用。设置项目与QQ相类似，总体感觉是Q-Zone的娱乐性较强，缺乏专业特点。**（评分：1）**

Windows Live Spaces和百度空间采取了相同的后台操作，登录进入后，其后台页面显示的就是可编辑的前台页面，只有在涉及基本设置和自定义选项时，才会转到单独的操作页面。这对大众用户而言，使用上显得非常简单和方便。**（评分：2）**

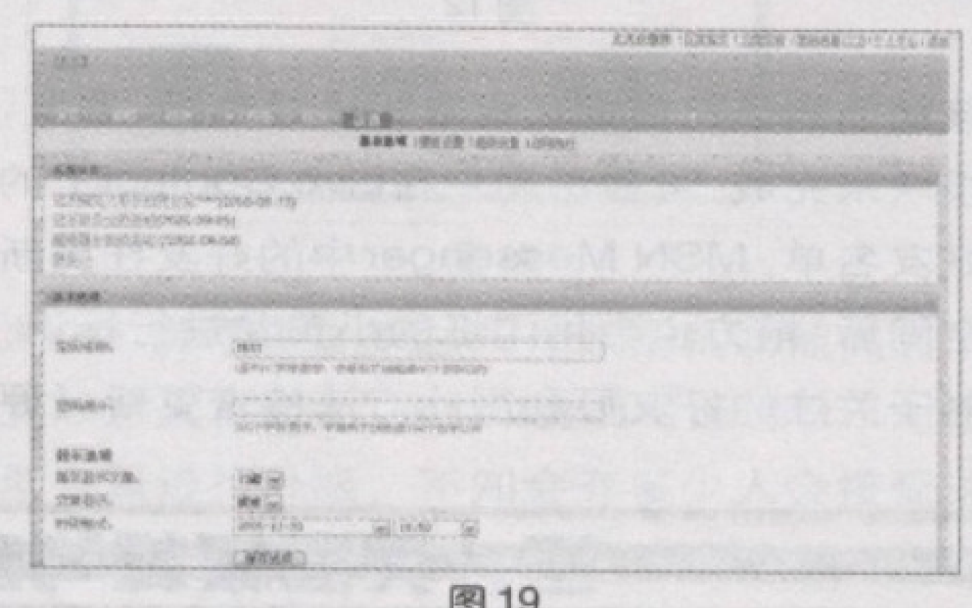


图19

百度空间额外"设置"了后台（**图19**），将基本选项、模板设置、高级设置、访问统计等功能融合在一起。而其他操作如发表、编辑文章、编辑分类、编辑音乐等，文章则直接放到了前台，更加方便了用户，在易用性方面稍胜一筹。**（评分：2）**

4.速度测试（2分）：在2秒内跳转页面的给2分，否则1分。

对于最后的网页速度测试，受限于网络服务器与网络连接速度等原因，其结果的随机性和主观性较大，仅供参考。测试步骤可简单地归纳为打开网页速度，服务器响应速度与响应时间。新注册一个博客空间，在所有内容为空的情况下进入该页与后台服务系统，采取5次完全打开页面的平均值来作为页面的显示速度，并且通过这些平

均值进行比较。为了能保证测试数据稍具准确性，选择在凌晨2点至3点间，网络用户相对较少、网速平稳的时间段。每次完全打开一个博客网站之后清理IE缓存文件进行下一次测试，一个博客网站测试完成重新启动计算机之后，再对另外一个进行测试。

在使用网通512k ADSL网络拨号的情况下，进入内容为空的博客时，**百度**与**新浪**所用的时间最少，**搜狐**其次；**Windows Live Spaces**可能由于服务器不在国内的缘故，仅排名第四；而**Q-Zone**由于拥有庞大的用户群体系，使其响应速度最为缓慢。在博客空间中添加了相应的文章与图片音乐等之后，百度空间的响应速度令人满意，其次是新浪与搜狐博客，而Windows Live Spaces与Q-Zone的反应速度仍然落在了最后。换用电信通2M宽带后，此排名并没有明显的变化。不过需要特别注意的是，在计算机性能不够强大的时候，贸然打开一个一个内容丰富的Windows Live Spaces空间，不仅需要较长的时间，而且IE浏览器和整个操作系统都会变得异常缓慢，甚至出现假死状况。

最后使用56k调制解调器进行拨号，发现除百度空间可正常浏览，新浪博客需要定时刷新页面外，其他博客空间均不同程度上出现了“该页无法显示”的情况。**（百度、新浪评分：2，其他为0）**

新浪博客用户小虫：去年4月份就试着开了MSN空间。写了2个月就决定放弃了，主要是速度太慢、相册容量小。色影无忌的博客我很喜欢，它着重突出图片在内容中的比重，而且必须是无忌泡菜才能回复。可惜，后来无忌服务器不堪重负，管理员对博客动了一次大手术，在未事先通知的情况下删了好多图片。我心灰意冷，差点从此放弃博客。适逢本杂志在新浪上开博，林晓姐姐不断鼓动我们上去打理。有天我登录上去发文，发现新浪的博客很好用，于是世界杯前我也在新浪上开博了。初期主要目的是和无忌博客互为备份，后期的内容开始有所侧重，虽然觉得这样子很累，毕竟有个备份安全点^_^

编辑推荐：务实该是新浪博客最大的特点，也是用户群的最大特点，如果你善于用文字针砭时事，又希望看见诸多评论，那么新浪博客该是不二选择。

四、访问权限（分值：10分，权重：0.5）：

可给单一日志权限的给10分，整个空间权限的给6分，没有权限的给4分。

新浪博客最为开放，基本上无法对读者隐瞒什么；作为博客的建立者，我们也无权对阅读者进行限制。不过对于一些敏感话题，建立者可针对独立的文章选择不准评论，倒是落得清静。**（评分：4）**

搜狐博客的隐私设置内容比较丰富，在“修改基本信息”的项目中，可将博客空间的评论和留言进行限制。评论权限和留言权限各有3个限制级别，分别是“允许所有人”“禁止所有人”“只有登录用户”。针对浏览权限的设置，用户可在分类管理和日志管理中进行，不过这时就只有两个选择，或公开，或隐藏。针对独立的文章，搜狐也提供了高级管理功能，可针对评论权限进行设置，同样是3个限制级别。**（评分：6）**

Q-Zone的情况较为特殊，因为拥有Q-Zone的用户必然拥有QQ号码和一群好友，因此它的隐私设置有个优势，可直接根据QQ好友进行权限设置；不过非QQ用户在访问时的权限很难设定，因此它还提供了一个密码访问权限。除了空间访问权限外，Q-Zone还对回复权限进行了限制；不过这里就不再有密码限制，只能设置“任何人都可以留言”“只允许密友留言”和“不允许任何人留言”。由此可见，很明显Q-Zone中“密友”的级别是高于“密码”拥有者的，但设置空间浏览权限时却不是这样，用户需要注意区别。另外，针对回复权限的设置只包括日志、相册和音乐盒模块的留言权限，不包括留言板。**（评分：4）**

百度在隐私设置方面比较灵活，可针对任意一篇日志进行各种设置，包括浏览权限和回复权限。浏览权限包括向好友开放和公开、私有3种选择，而评论权限则只有允许和禁止两种选择。**（评分：10）**

Windows Live Spaces在权限设置方面的选项较多，不过主要也依靠MSN的好友列表，或者与之相似的邮件认证体系进行甄别。其空间浏览权限包括“所有人”“Messenger”“Messenger以及朋友”“Messenger、朋友以及我朋友的朋友”等设置。其中朋友列表实际上也是采用类似MSN好友的添加方式，可以看到好友的邮件地址是提供必需的项目。在评论的设置上，它对网络日志和照片分别进行是否允许评论的设置，不过都被放在了共享空间设置里，也就是说对整个共享空间内的内容有效，无法针对部分内容设定浏览或评论权限。**（评分：6）**

所有网站对个人资料的保护都不是特别得力，只要得到浏览博客的资格，也就可以随意浏览用户的资料（除了邮件地址）。而且在分类权限、独立日志权限和整体权限之间，没有任何一个Blog空间能做到兼容并包。

百度空间用户Mimmy：各种博客都说自己是最好，我换来换去的都烦了，喜欢百度的简简单单，这就成了！简单人、简单博、简单事是我的宗旨，我的博客不是“花瓶”是“水瓶”。虽然百度空间尚在测试版，但是速度快得让我非常满意，早先已经被Windows Live Spaces奇慢的速度逼得挠墙了，希望以后百度不会粘上这些缺点。但是我感觉百度空间还有几点需改进：

1.空间内的文章搜索不是很方便，缺少目录功能，下面还是有评论、浏览等信息干扰。

2.不能互相加好友，很多时候自己的好友只有自己知道，但对方并不知道你是他的好友。

3.在百度空间的首页应该有个评分或者发帖量的排名榜或者类似的一个机制。

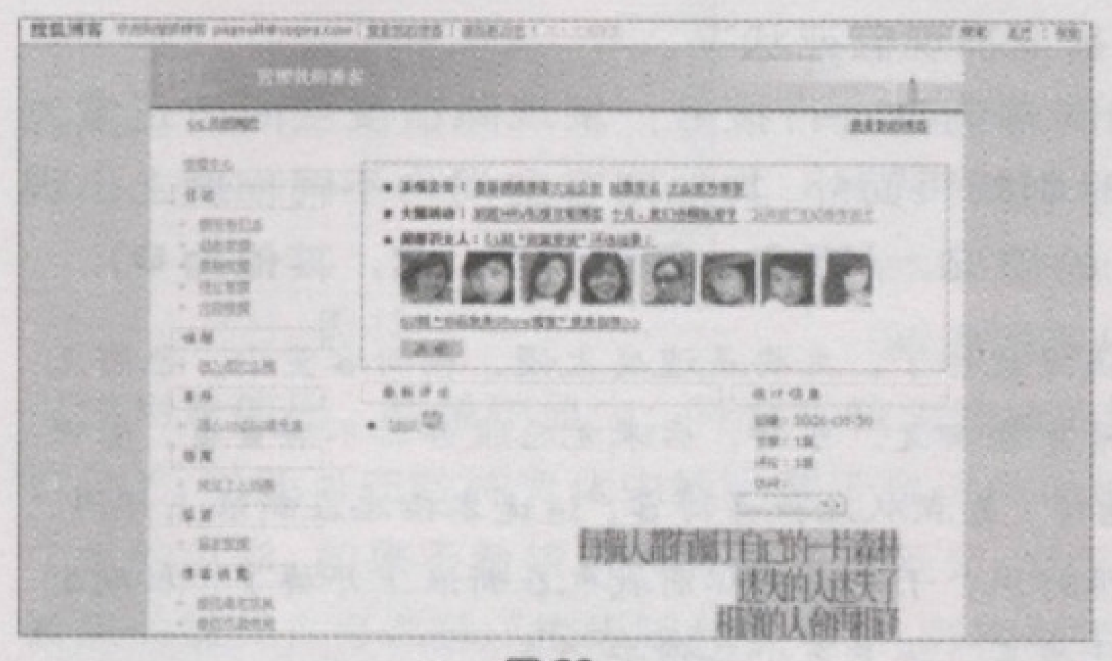
编辑推荐：简单！看来简单现在已经变成吸引众多百度空间用户最重要的原因之一。不是“花瓶”是“水瓶”也恰恰是百度空间用户群的心声，不在乎过于花哨页面的用户可选择百度空间为安乐窝。（注：水瓶相对于花瓶，是很有内涵的瓶子）

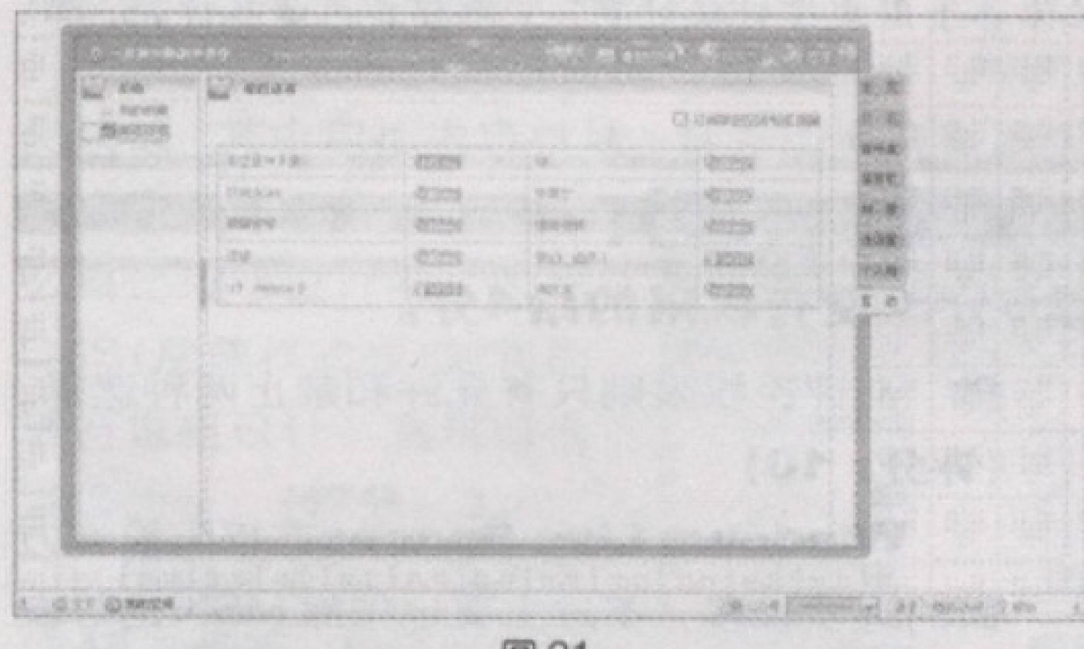
五、访问统计（分值：10分，权重：0.5）：

可查看访问来源的给10分，提供统计日志评论的给6分，仅提供计数器的给4分。

新浪博客只在首页提供了简单的统计数字，在编辑页面中我们也没有看到任何关于访问来源和时间等的信息。**（评分：4）**

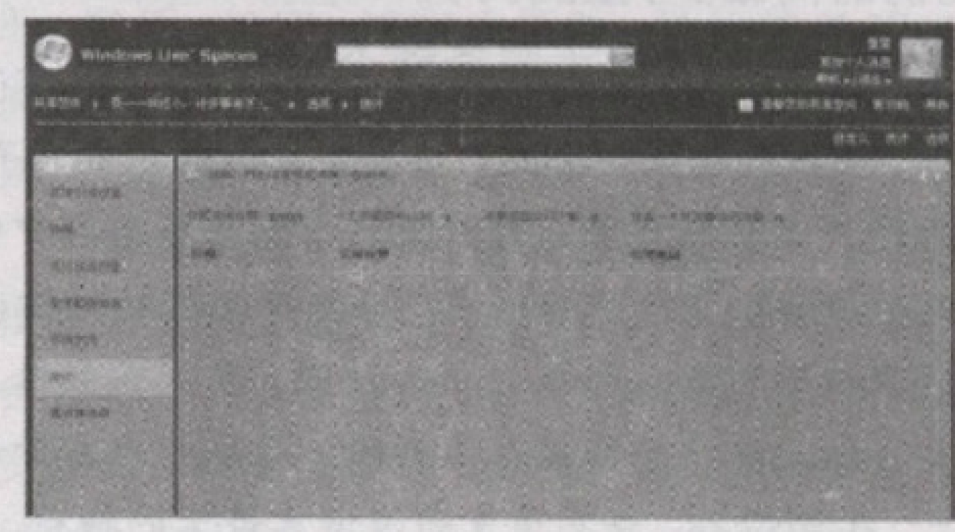
搜狐的统计信息并非是访问统计（**图20**），它包括了博客建立时间、文章数目和评论数目以及访问数量，让访问者可对此博客的人气和内容同时有所了解。但是对于管理者来说，它没有提供访问来源和时间。**（评分：6）**


图20


图21

Q-Zone的访问统计也和QQ紧密相关，访问统计主要来自QQ信息，即来访者的QQ昵称，而且点击可以从QQ上给来访者发送信息或者转到来访者的Q-Zone。但它缺乏访问时间、访问次数等信息，而且只能保留最近的10个访问者信息（**图21**）。**（评分：6）**

百度空间提供的访问统计较为全面，包括累计访问量、今日访问量、文章总数、评论总数、平均日访问量和最高日访问量，而且还可提供昨日访问来源统计。不过也许是考虑到系统负担问题，它没有提供更多的访问统计，例如本周、本月的访问量和访问来源等信息。**（评分：10）**


图22

Windows Live Spaces为用户提供的访问统计显得最为专业（**图22**），包括页面访问总数，以及今天、本周和过去一小时的访问量，另外还有详细的访问来源。不过也许是因为所有的访问来源数据库过于庞大，在我们测试的网页上刷新需要很长时间，甚至根本刷不出来，如果能选择显示内容就更好了。**（评分：10）**

六、对外推广（分值：10分，权重：2.5）：

有IM软件的给10分，有名人效应带动人气的给10分，页面用户显示更新的给5分。

新浪的博客在主页上提供了相当多的博客文章和图片连接，并且进行了分类，对于一些焦点则是直接安放了相应的“官方”博客空间连接，而且同样进行了分类。例如娱乐板块中的“超级女声”相关博客，体育板块中的“罗马迷”等。因为新浪博客的重点之一便是名人开博，因此在主页上还可看到最新建立博客的一些名人，我们在这里甚至还看到了著名动画《敢达》官方博客开通的消息。**（评分：10）**

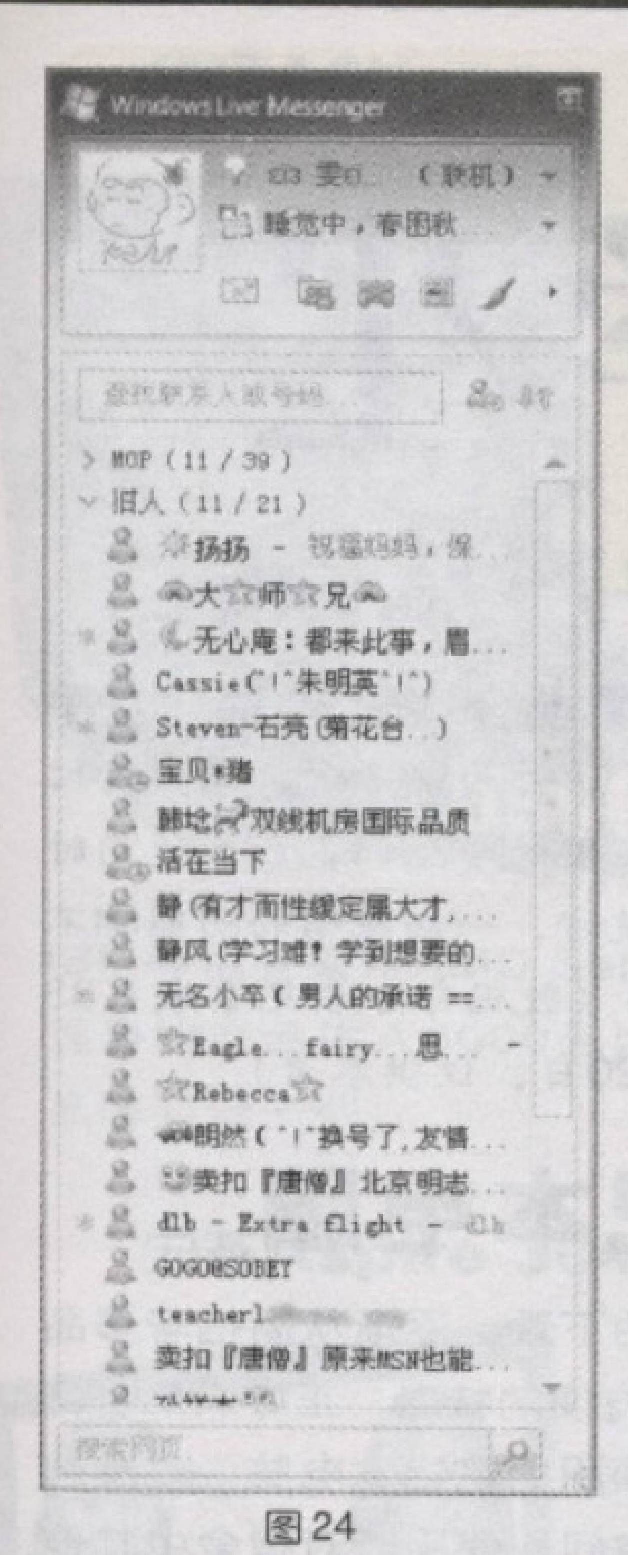
搜狐的博客主页上更倾向于对博客空间的介绍。我们看到其热点文章部分相对较少，而且没有进行人为的分类，但在博客空间的介绍方面却相当丰富。作为同样走名人路线的博客，我们看到其博客空间几乎都是相应领域较为出名的人物，例如“商界英才”的头一名便是张朝阳。在博客空间内用户也可安排自己的友情博客空间。比较有趣的是，在浏览别人的博客空间时，在顶部工具栏中就可看到“加入友情链接”的选项。在用户博客的主页上，搜狐还直接安插了最新更新的博客链接，让一些没有什么朋友的博客页面也不寂寞，并且通过这种推广方式鼓励大家快速更新自己的空间。**（评分：10）**



图23

Q-Zone的推广主要靠QQ（**图23**）进行宣传，在拥有Q-Zone的QQ用户介绍中，会出现他最近更新的文章、图片等内容，在空间内则只有最近访客和关注好友两种方式，可以转到好友的Q-Zone。不过界面上只能看到QQ昵称，这位好友是否管理过自己的空间就不在考虑之列了。Q-Zone的主页更倾向于面向用户而非访问者。它没有热门文章等推荐，而是最佳花匠、最佳迷你屋等作品，以及较出色的空间等展示。**（评分：10）**

百度空间的主页和搜索引擎一样，相当“干净”，一目了然。今日精彩空间只列两排共10个空间链接，侧面“更新的空间”则是在滚动着无数的链接。在个人空间内部，友情链接的信息也并不丰富，只有个人空间的名称而已。**（评分：5）**


图24

Q-Zone用户天使小强：我之所以选择Q-Zone，是因为我所有朋友都在QQ里面，QQ使得Q-Zone在交流方面非常强。而我的朋友还有同学都很少使用其他Blog，因为总感觉其他Blog都着重于文字，而不适合我们。对了，忘记说了，我是一名刚刚毕业的高三学生，我的Q-Zone里面基本是靠音乐和图片在说话。我觉得这样能起到更好的效果，有种一切尽在不言中的感觉。但Q-Zone里许多功能都是需要收费的，并且我听说大学生更喜欢用MSN，喜欢玩Windows Live Spaces，所以我可能会放弃Q-Zone转而去试试MSN。

编辑推荐：Q-Zone因花哨的页面设计和QQ的推广便利应更适合于QQ用户。

Windows Live Spaces的更新和内容同样可以在MSN Messenger（**图24**）上表现出来，并且会有更新标识。在个人主页的侧面留有友情链接的位置，不过在这里被称为"自定义列表"。它支持内容描述功能，让读者对链接内容有更进一步的了解。在spaces.live.com的主页上，各种热门文章和较出色的博客空间都被分门别类地列出，另外还提供了更新空间、热门搜索词以及本周之星等博客空间的介绍。**（评分：10）**

七、测试总结

在本次评测的15项功能中，作为尚处于测试阶段的百度空间有13项成绩最佳（含并列）。对普通用户来说，百度空间各项较具人性化的设置、简单易懂的操作方式与快捷的服务器响应，均是吸引他们"入住"的优异条件。百度空间在速度、实用性等方面都表现的非常良好。在人气上有所不足，但是若能加强推广、着重于培养用户群、保证良好品质，就可凭借百度搜索与贴吧等多项平台的用户认知程度。相信只要有强大的推广力度，应该能在较短的时间内以强劲的势头席卷博客空间。

Q-Zone在博客等功能上略显薄弱，它在评测中多项获得低分的原因，是其本身诸多服务需要Q币才可正常使用，与流行的免费博客之路相悖。新浪博客在测试中分数并不高，但可看出它专注于日志功能的完整性。它不盲目地将流行附加功能添加其中，突显出其力争博客主导地位的信心。搜狐博客升级后，发展方面并不明确，既有与新浪相同的名人战略，又有多项为普通用户准备的博客活动，前景并不明朗。Windows Live Spaces升级后由于服务器的原因，浏览速度永远是用户们心中的痛。

各博客空间总评分表

		百度	新浪	搜狐	Q-Zone	Windows Live Spaces
站点首页	网站首页	2.5	2.5	2.5	1.5	2.5
	注册域名	7.5	4.5	6.5	4.5	6.5
（权重：2）	分项总分	10	7	9	6	9
功能大比拼	博客主页	2	1	2	1	1
	日志功能	2	2	2	2	2
	相册存储空间	1	1	1	0.5	0.5
	上传照片格式	1	0.5	0.5	0.5	1
	好友	2	1	1	1	2
	音乐	2	1	2	2	2
（权重：2.5）	分项总分	10	6.5	8.5	7	8.5
页面模板	页面布局	2	1	1	1	2
	模板设置	3	1	1	1	2
	后台操作	2	1.5	1.5	1	2
	后台运行速度	2	2	0	0	0
（权重：2）	分项总分	9	5.5	3.5	3	6
访问权限（权重：0.5）		10	4	6	4	6
访问统计（权重：0.5）		10	4	6	6	10
对外推广（权重：2.5）		5	10	10	10	10
总分（满分100）		85.5	70.25	77.25	65.5	84.25

总分=（分项总分×权重）之和

结语

经历了电子邮件、个人网站、即时通讯软件的流行阶段之后，终于迎来了博客帝国的缔造。自由地抒发、个性的表达，体现了网络时代展现平民色彩的传奇特性。网络发展的明天是什么？我们不需去探讨，只要记得现今和网友打招呼的第一句话是"今天你的博客更新了吗？"就可以了，毕竟它现在是最为火热的网络"运动"。P

我们都是穷学生

——高性价比硬件产品导购

■晶合实验室 魔之左手

尽管在我们的工作中，各种代表最新技术和最强性能的硬件占据了许多注意力和时间，但作为消费者，高性价比的产品更是我们的最爱。最理解“够用”原则、最需要高性价比的消费群体，其实是那些在校的学生们，因为使用时间有限（2～4年），经济承受能力不高，学生们需要的硬件只要够用好用，尽量节省资金就好，一切花哨的功能都不在考虑之列，因此我们推出了这个“穷学生”专题，希望能够为大家选购硬件、数码产品（数码部分参见本期第33页）时提供参考。（注：本文中的产品价格均来自网络上的经销商报价，截止2006年9月20日，仅供参考）

一、学习也移动——选择一款实用的笔记本电脑

一向被认为是移动办公用品的笔记本电脑，因为价格的下跌，逐渐从高档奢侈品进入了一般电脑用户的视野，而它占地小、噪音低、携行方便的特点，正好满足了目前国内大学生的需求。在狭窄的宿舍中，仅有接近A4纸面积的笔记本电脑，收藏起来也仅有一本字典的厚度，完全不会影响到用户的作息空间，使用时对宿舍中其他人的打扰也比较少，随着教学手段日渐多样化，笔记本电脑逐渐成为大学生的必备学习工具。

2006年的笔记本市场异常火爆，处理器竞争和液晶面板价格下降导致了笔记本电脑价格迅速走低，华硕等厂商在这一市场的频繁动作也让笔记本市场甚至比台式机配件市场更加动荡，因此我们的介绍只能提供一些指导，希望同学们根据这些产品来确定自己心仪的产品是否拥有足够的购买价值，或在无所适从时能在这些产品中挑选适合自己的。

1.实用型笔记本电脑

实用性是大多数笔记本用户对产品的最大需求，从笔记本的使用条件看，我们认为处理器应在1.5GHz以上，最好是Pentium M而非赛扬M；内存在512MB以上（或是按照目前的笔记本内存报价，能够在这一价格段内升级至512MB）；硬盘容量在60GB以上，并拥有DVD播放能力，最好带有刻录功能，如Combo或DVD刻录机；另外考虑到实用性，其显示屏最好能达到14英寸。鉴于质保和售后服务对于笔记本电脑用户而言非常重要，因此在实用型产品中我们推荐的都是较著名大厂的产品。

华硕A6517R-DR

5500元

ASUS

它采用Pentium M 735 1.7GHz处理器，60GB硬盘以及最吸引我们的15英寸显示屏，可以让同学们“倍儿有面子”。不过因为采用了较大的屏幕，不可避免地为它带来了重量的问题，2.85Kg的重量确实有点考验体力的意味。需要注意的是这款产品仅有256MB内存，建议用户自行扩充至512MB。另外华硕Z91517E-DR采用和A6517R-DR非常接近的配置，不过处理器升级为Pentium M 740 1.73GHz，重量也增加至3Kg，是适合作为台式机替代者的产品，目前报价与A6517R-DR相近。

华硕A6Km

这款产品采用了AMD Mobile Sempron 3300+处理器，主频2.0GHz，它安装了256MB内存、80GB硬盘，而且还拥有GeForce Go 7300独立显卡和15英寸宽屏，从配置上看相当出色，推荐给对娱乐性能较为重视的玩家。实际上其他一些国外品牌如HP、IBM等也有采用AMD Sempron 3100+或Celeron M处理器的产品进入6000元以下市场，但配置明显比中国品牌要低一些。

5900元

宏碁Aspire 3045NLC

它采用Mobile AMD Sempron 3300+处理器（主频2GHz），内存容量为256MB，配备60GB硬盘以及15英寸显示屏，还带有ATI MOBILITY RADEON X1300独立显卡。虽然AMD在移动处理器方面还是显得不如Intel成熟，但这款产品因为采用了较高档型号，且拥有独立显卡和15英寸大屏幕，因此还是值得选择的。另外一款配置接近的TravelMate 3102NWLC，采用3200+处理器和80GB硬盘，也值得考虑。

5500元

清华同方 超锐K431



又一款采用AMD处理器的产品，不过是性能更好的Turion 64 X2 TL-50处理器（主频1.6GHz），采用512MB内存和60GB硬盘，以及14英寸宽屏，整体重量为2.5Kg，是一款性价比相当突出的产品。

方正 S500

它采用Pentium M740处理器（主频1.73GHz），拥有512MB内存和60GB的硬盘容量，采用15英寸宽屏显示器，比这一档次大部分机型采用的14英寸宽屏显示器略大一些，不过因为宽屏的面积比4：3屏幕略小，总的像素显示数量也要少一些，更适合注重娱乐的用户。考虑到它2.6Kg的重量在15英寸笔记本中算是比较轻的，值得考虑。



明基 Joybook A33



这款机型采用Pentium M 730处理器（主频1.6GHz），内存容量为256MB，硬盘容量为60GB，它也采用了15英寸宽屏，并拥有迅驰套件，和上面的方正S500在配置方面各有千秋，但是重量达到2.8Kg，究竟消费者会选择哪一款，恐怕就要看外观设计与品牌号召力了。

2.便携式笔记本电脑

方正 R211-400



这款产品采用Core Duo T2050处理器（主频为1.66GHz），内存容量256MB，配置60GB硬盘和12英寸显示屏，从配置上看在这个级别的产品中相当出色。而且R211-400是一款体积仅有30cm×21cm、重量刚刚1.9Kg的产品，无疑对那些希望随身携带“本本”的学生用户和喜爱小巧外形的mm们很有吸引力。

清华同方 M280

它采用Intel Celeron M处理器（主频1.6GHz）、12英寸显示屏尺寸和60GB硬盘，似乎是很普通的一款产品，但512MB内存及仅1.68Kg的重量成为我们推荐它的重要理由之一。



三星 Q25-C007

这款产品采用Pentium M处理器（主频1.5GHz），同样



配备了12英寸显示屏和256MB内存，虽然40GB的硬盘容量难免令人遗憾，但是这款产品的最突出特点便是1.29Kg的重量和超低的价格。考虑到它的便携性更加出色，而且Pentium M 1.5GHz的性能并不弱于这一档次大部分产品使用的Celeron M 1.6GHz处理器，值得推荐。

二、健康的选择——节省空间的液晶显示器

前面我们已经提到，目前的学生宿舍和家庭相比还是相当拥挤的，考虑到对空间的利用以及健康等因素，对于购买台式机的学生来说，如果没有特殊需求，放弃CRT而选择LCD无疑是明智的选择。我们认为对学生用户来说，宽屏的意义并不是很大，相反传统4：3显示器却拥有更大的显示面积，在文档工作和各种工作处理方面有一定的优势。在我们的推荐中既有使用MVA面板的产品，也有采用TN面板的产品，MVA面板的性能要好于TN面板，但是目前中低端市场中采用TN面板的产品的选择余地要更大。因为相近价位，相近规格的显示器的型号非常多，激烈的价格战导致许多以次充好的产品混迹其中，因此在选购显示器时，同学们最好能够要求经销商独立连接显示器，而不是通过影响效果的分屏器进行仔细观察。

明基 FP72E

这款产品为标准17英寸液晶显示器，分辨率为1280×1024，响应时间8ms，平均亮度达到300nits，点距0.264mm，对比度500：1，尽管采用了TN面板，但其160°/160°的可视角度还是让人比较满意的，另外因为它提供了DVI接口，减少了数模转化过程，在显示质量和调整方面有一定优势。



优派 VA721-8ms

这款产品采用TN面板，对比度为500：1，可视角度为150°/130°，带宽140MHz。需要注意的是，VA721有12ms和8ms两种规格，价格上的差距并不大，因此当然应该选择8ms的型号。



飞利浦170V7/S7

作为显示器大厂，飞利浦的170系列液晶显示器在介入低价市场的争夺后非常引人注目，这两款显示器外形类似，价位也几乎相同。它们的分辨率为1280×1024，响应时间8ms，可视角度达到160°/145°。V7的亮度和对比度较低，分别为270nits和500：1，S7则达到了350nits和600：1。

LG L1930SQ

作为一款我们推荐的19英寸液晶显示器，目前它的售价即使放在17英寸产品中也仅处于中等水平。这款产品的优势在于价格便宜，对比度达到500：1以及160°/160°的可视角度，不过250nits的平均亮度略有不足，另外它12ms的响应时间并不出众。



明基FP92W

作为一款最流行的宽屏显示器产品，19英寸的明基FP92W分辨率为1440×900，拥有5ms响应速度，并且提供了DVI接口，平均亮度300nits，点距0.285mm，对比度高达700：1，且目前价格仅有1750元。虽然我们认为19英寸宽屏的意义远没有20英寸宽屏大，但无论在响应速度、对比度和接口类型，还是价格，甚至是外形上，明基FP92W的内涵让人很难拒绝它的吸引力，因此也成为我们的推荐产品。



宏碁 AL2017



这是一款20英寸宽屏显示器，1680×1050的分辨率较之19英寸显示器拥有更理想的可视面积。它的响应时间为8ms，平均亮度300nits，点距0.291mm，对比度600：1，可视角度（水平/垂直）150° /130°，提供了D-Sub和DVI接口。在目前的20英寸液晶显示器中，它2000元左右的价格几乎已经是最低的了，因此对于喜欢大面子的同学来说是相当不错的选择。

优派 VX2025wm

同样是20英寸宽屏显示器，优派VX2025wm的价格并不算最低，却吸引了很多购买者的眼光，这是因为它采用了MVA面板，因此拥有明显超越类似价位产品的性能，真8b色彩，高达800：1的对比度，点距仅有0.258mm，可视角度达到176° /176°（有些销售商直接宣称是180°），是本次介绍的产品中性能最好的一款。虽然它的价格已远远超过了本次推荐的其他产品，但考虑到在这个价位上VX2025wm具有出色的性价比，我们认为这款产品值得对显示质量有高要求的同学认真考虑一下。



三、网络无止境
——为宿舍局域网添砖加瓦

对于目前的大学生来说，网络已不是一个让人向往的名词，而是一种生活状态。随着网络进入宿舍，校园网资源的丰富，很多大学生的日常学习生活都已离不开网络资源。但从目前内地学校宿舍的情况来看，很少有为每个学生提供单独网络接口的学校，因此一台路由器或其他类似的网络设备是宿舍中不可缺少的。

对于大学生来说，路由器的功能并不需要非常花哨，只要解决了同时上网的问题就好。根据目前宿舍情况，我们一般选择8口路由器和4口路由器，相对来讲，简易的设置和皮实的质量才是宿舍用路由器的重点。8口路由器原本大都被用在一些商业性场合，因此目前大部分产品的价格都较高，但也有一些功能相对精简的产品价格已降到了相当让人心动的水平。由于学生宿舍居住密度较大，房间之间更是缺乏屏蔽措施，因此我们不建议学生用户在宿舍中使用无线上网方式，否则无论稳定性还是保密性问题都是难以解决的。

1.路由器

TP-LINK TL-R402M 4口路由器



这款产品售价仅有95元，符合IEEE 802.3、IEEE 802.3u标准，提供多方面的管理功能，可对系统、DHCP服务器、虚拟服务器、DMZ主机、防火墙、上网权限管理、静态路由表、UPnP等进行管理，同时提供全中文配置界面。

华为Aolynk BR104 4口路由器



它的外形比较时尚，而且最重要的是它提供了主流的防黑客攻击保护，可抵抗冲击波、震荡波、slammer蠕虫病毒、Hack-a-tack木马和NetSphere木马等危险性较大也比较流行的网络攻击，使用方便并提供了较好的安全性保障。

TENDA TEI619s 8口路由器



这款产品大概是市场中最为廉价的8口路由器之一，它支持PPPoE、ICMP、静态路由、NAT、支持TCP/IP、DHCP、SNTP协议、远程Web管理。可防D.O.S网络攻击、支持DDNS动态域名解析、支持通用即插即用（UPnP）、内建DHCP服务器、内置静态路由与动态路由功能、支持MAC地址过滤、支持特殊应用过滤、具有定时开启和关闭上网功能、内置电源。我们选择这款产品不仅是因为它提供的功能，还因为其结构设计值得称道，钢壳结构不仅提供了更好的散热、电磁屏蔽，而且在拥挤的宿舍中也减少了被损坏的可能性。

2.交换机

相对于路由器来说，交换机更加简单，而且根据笔

者对大学生朋友的调查来看，有些高校的网络不需要使用路由器，甚至还有只能使用交换机的（校方网管不允许用路由器）。

TP-LINK TL-SF1005D

一款廉价的5口交换机，60元的价格均摊之后对宿舍里的成员来说并不是什么负担，其传输速率为10/100Mbps，支持全双工。



阿尔法 AFS-1008

同样以廉价吸引用户的8口交换机，传输速率为10/100Mbps，支持全双工，75元的价格分摊到8个宿舍成员身上更是显得非常划算。



D-Link DGS-1008D



这是一款8口千兆以太网交换机，虽然它的价格明显高于常见的100M产品，但如果拥有非常出色的网络条件，同学们不妨尝试一下千兆网络的快感，它支持10/100/1000Mbps的传输速率，拥有256kB内存。

四、纸上文章
——选一台打印机可以事半功倍

尽管目前“无纸”办公非常流行，但对学生来说，论文和作业都必须建立在纸面的基础上，所以一款廉价的打印机对学生用户来说是个不错的选择。其实目前低价打印机的性能非常接近，我们应该考虑更多的是产品质量、厂家的质保能力以及耗材成本等。

联想 3300

这款产品的最高分辨率达到4800×1200dpi，黑白打印速度为14ppm，彩色打印速度则达到8ppm，需要注意的是，其14ppm的最高打印速度需要单独购买专用的高速打印墨盒（约160元）。另外一款报价399元的联想3310，实际上就是在3300的基础上提供了高速打印墨盒。联想打印机目前虽然没有兼容墨盒，不过经销商表示墨盒可以非常方便地进行注墨，因此耗材成本并不高。





利盟 Z615

作为著名的打印机厂商，利盟的低价产品对用户有相当的吸引力，不过它采用较为落伍的USB 1.1接口，在响应速度等方面有些欠缺。这款产品的最高分辨率为4800×1200dpi，使用四色墨盒，黑白打印速度为14ppm，彩色打印速度为8ppm，最大打印幅面A4。目前其价格也已降到200元左右。

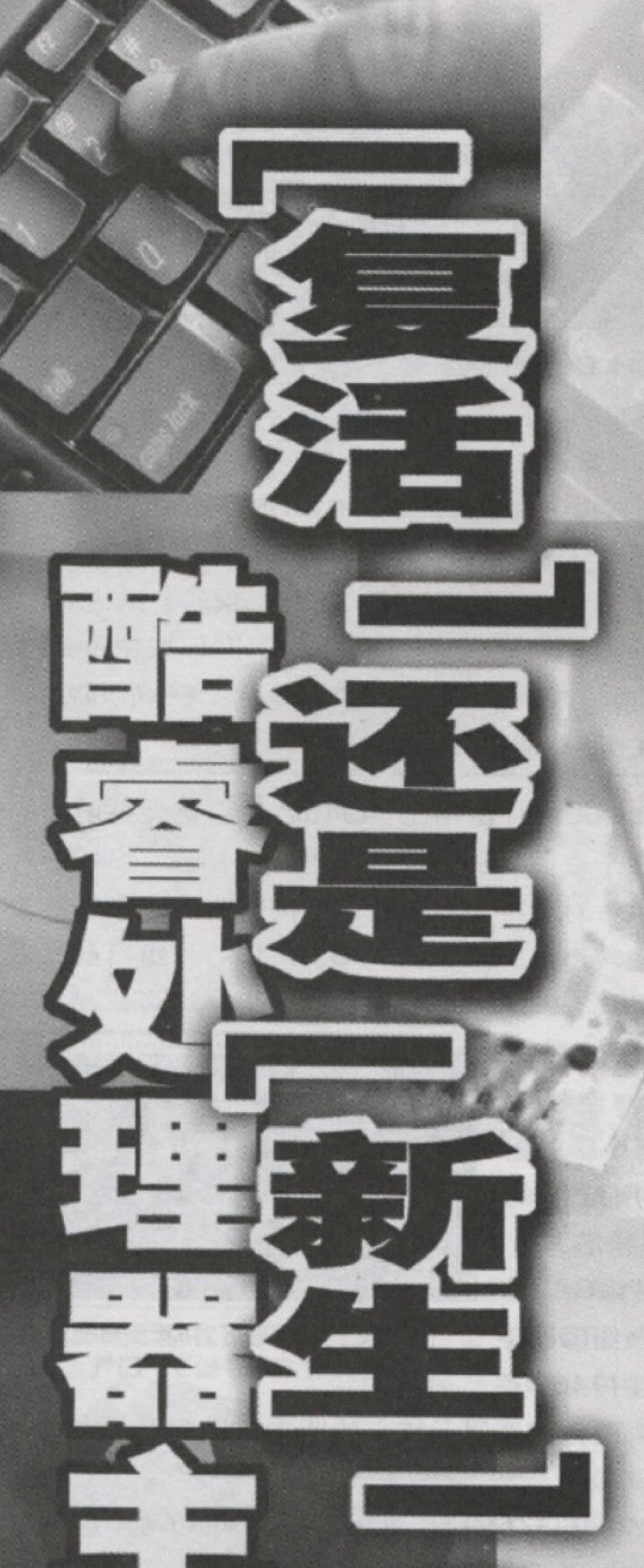
佳能 PIXMA iP1200

这款产品的性能指标与利盟Z615相同，但实际打印效果要略胜一筹，不过佳能的原厂耗材价格相对较高，我们认为如果有较多的图片打印需求可以考虑这款产品。

260元

结语

在我们的硬件介绍中，在关注性价比的前提下尽量保证是较大或者较专业的品牌，这样无论是设计水平，制造质量还是售后服务都会好得多。某些重视低端市场，或者正在高速发展的品牌，在产品价格和规格上常常会有让人吃惊的作品，但由于其非常强调低成本，因此很难讲其质量能达到什么水平。类似产品在我们介绍的网络产品、液晶显示器等领域也有，在挑选时一定要仔细，并且要确保它能提供质保和售后服务。P



「复活」还是「新生」？酷睿处理器主板选购浅析

■重庆 Arik

前言

2006年IT业界最引人注目的时刻注定要定格在7月23日——Intel在这天推出了2006年度最重要的产品之一——酷睿（**编者注：**即Conroe的中文名称）处理器，也就是被国内用户亲切地称之为“扣肉”（**编者注：**“扣肉”是用户根据Conroe的音译为酷睿起的外号）的新一代处理器。这款处理器尚未问世就获得了比其他任何IT产品更多的关注，不知有多少玩家和IT业者为它的“预产期”倒计时，说这道“扣肉”是今年最火爆的一道大菜一点也不为过。



作为Core微构架中的桌面处理器产品，酷睿处理器使用最新的65nm制造工艺生产，它放弃了NetBurs构架的超长流水线和高主频，转而采用类似于Pentium M Banias核心移动处理器的共享二级缓存，短流水线、低功耗设计，并采用增强型的浮点运算能力和SSE4多媒体指令集等设计。从目前的情况来看，酷睿处理器将包含E8000、E6000和E4000共3个系列。这3个系列的频率、二级缓存、前端总线有所不同，其中最低的E4000系列前端总线为800MHz，主要面向主流市场，而E6000和E8000系列虽然性能更强，但售价相对较高，适合要求较高的用户。

酷睿处理器上市已有一段时间，经众多测试表明，其在性能方面较之前产品有了非常大的提升。正所谓好马配好鞍，只有一颗优秀的处理器而没有适合的平台可供发挥也是徒劳，今天我们将为大家分析目前市场中能够支持酷睿处理器的主板平台，给你介绍各种吃“扣肉”的方法。

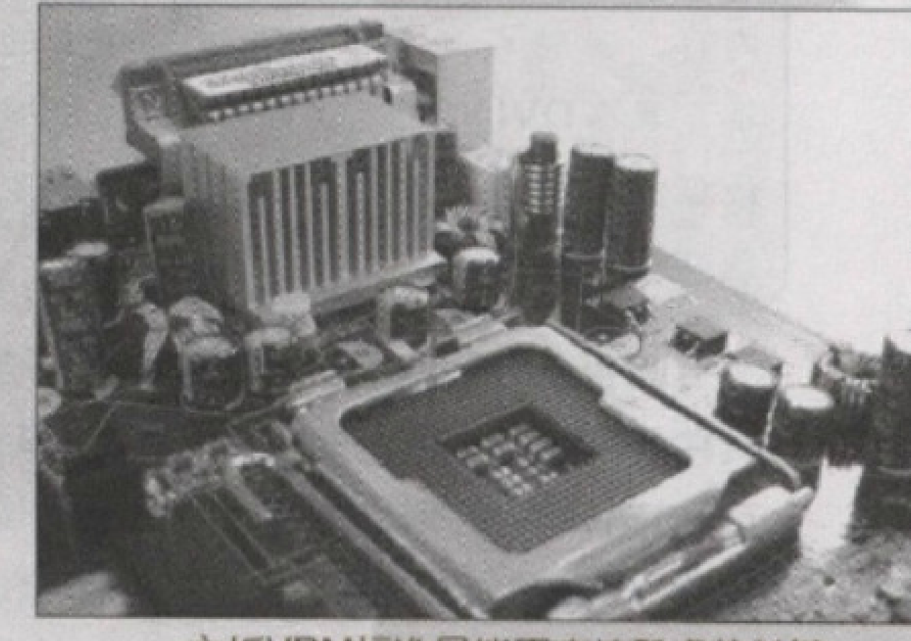
一、什么样的主板才能适合酷睿？

虽然酷睿和之前的奔腾4处理器一样采用了LGA 775接口，但原有的LGA 775接口主板却并不能直接支持酷睿处理器。这是因为酷睿处理器的能耗管理功能需要主板上的VRM模块提供低电压支持以及比原来更精细的电压调节。

> **VRM**的英文全称是Voltage Regulator Module，翻译成中文意思是“电压调节模块”。它的主要作用是通过对直流转换电路的控制来为处理器提供稳定的工作电压，同时也对电脑启动时电压的变化情况和时序做出明确的要求。根据VRM标准制定的电源电路能够满足不同处理器的要求，减少人工干预的复杂性，可简化稳压电路的电压控制设计。

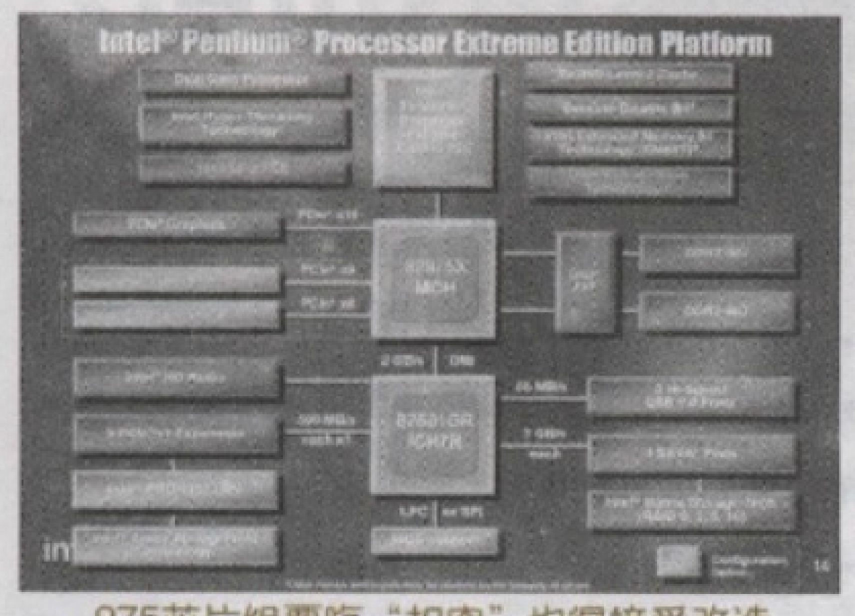
VRM标准是Intel为自家处理器所制定的电源规范（处理器针脚定义也属于VRM规范的范围）。VRM电源规范基本上是随着Intel处理器的发展而发展的，之前的Prescott核心处理器一直沿用VRM9.0和VRM10.0这两个电源规范，而酷睿处理器的推出让VRM规范升级到VRM11。

之前的Intel平台主板不能支持酷睿处理器的原因就在于这些主板（包括原来最高端的i975X系列主板）都未能符合VRM11标准。根据Intel在酷睿处理器推出之前宣布的计划，只有符合这一标准的


主板VRM标准是能否支持酷睿的关键

新版的i975X/965/946芯片组主板能完美地支持酷睿处理器。Intel目前并未正式授权其他厂商推出酷睿处理器芯片组，所以目前酷睿处理器平台还是Intel一枝独秀，而这些系列的主板已在酷睿登陆之前就相继出现在市场中，为迎接它的到来做好了准备。

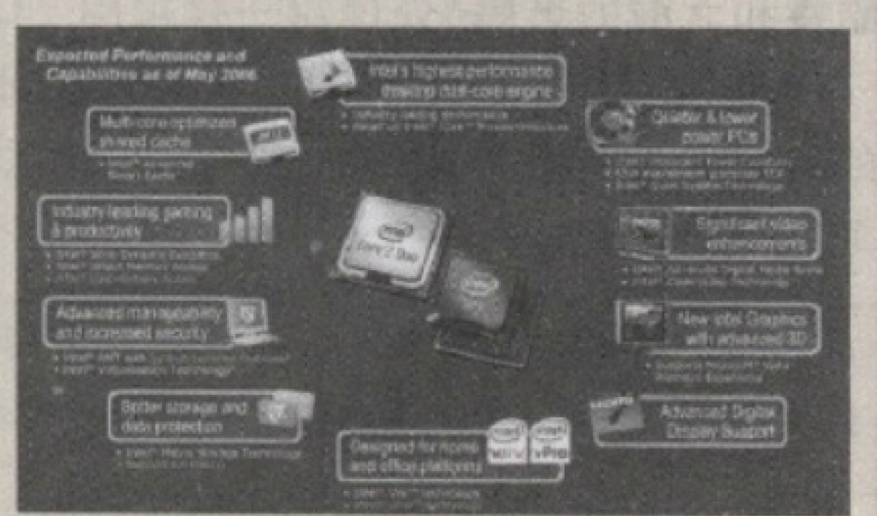
二、新生力量的崛起



975芯片组要吃“扣肉”也得接受改造

Intel 975X系列是在酷睿处理器推出之前就占据高端桌面级芯片组市场的产品，所以在这之前推出的i975X芯片组并不符合酷睿处理器的VRM标准，只有更新到VRM11模块的i975X主板才能支持酷睿处理器。因此，我们也可以说i975X系列芯片组虽然目前看来依然性能强劲，但并不是酷睿处理器的原配，而Intel推出的全新i946/965系列芯片组在一开始就采用了VRM11标准模块，似乎才是酷睿的最佳搭档。

新版的i965系列芯片组包括P965、G965、Q965和Q963共4个型号。P965核心名称为“Broadwater”，支持Presler、Cedar Mill和Conroe核心处理器，前端总线方面支持1066/800/533MHz等3种规格，支持双通道DDR2 800/667/533，提供PCI-E x16显卡插槽。G965整合了新一代显示核心（该核心现已正式命名为GMA 3000），是Intel首款支持DirectX 9.0、Shader Model 3.0和OpenGL 1.5的IGP芯片。此外还同时具备硬件Pixel Shader 3.0和Vertex Shader 3.0处理能力，硬件T&L处理、精确浮点运算并支持HDR效果，最高可共享256MB系统内存。

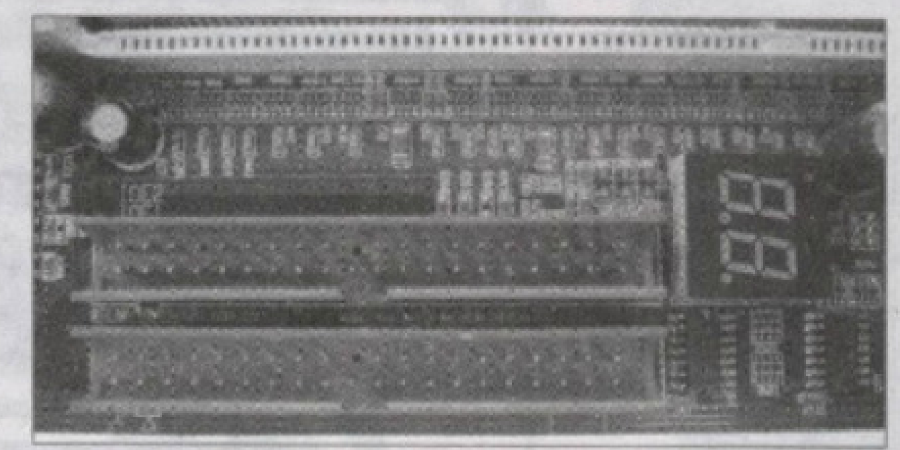

965芯片组为酷睿量身定制

Q965定位于企业级，它同样是一款整合芯片组，支持1066/800/533MHz前端总线，双通道DDR2 800/667/533内存。其特点是在不使用独立显卡的情况下能够支持双屏显示，具备DVI和VGA双显示接口。Q963是Broadwater家族中最低端的产品，整合图形核心，主攻低端市场，在内存方面最高仅支持双通道DDR2 667规格。

与新版i965系列搭配的是英特尔全新一代南桥ICH8。其中P965、G965只能使用ICH8系列，而Q965与Q963还可搭配ICH7系列。与ICH7相比，ICH8南桥在功能上有所改良，USB接口由8个增加到10个，SATA2接口由4个增加到6个，提供Active Management技术，并内置了千兆以太网网卡和风扇转速控制以及加强型SPI界面。另外，从ICH8开始AC'97将全面转向HD Audio。

ICH8最大的变化是不再提供PATA控制器，不再支持IDE接口，用户以后只能采用SATA接口的光驱。ICH8系列目前有4个版本，包括ICH8、支持RAID功能的ICH8R、为数字办公设计的ICH8DO和为数字家庭设计的ICH8DH。普通版ICH8将用于低端市场，只支持4个SATA接口，6个PCI-E x1、10个USB 2.0、SPI接口、千兆以太网和高级风扇速度控制等；ICH8R则面向主流市场，除拥有ICH8的全部功能之外，提供6个SATA接口并支持英特尔的矩阵存储技术；ICH8D0仅用于Q965的企业平台，在ICH8R的基础上增加了英特尔的Active Management技术，支持Digital Office(数字办公)功能；ICH8DH同样基于ICH8R，并额外加入了英特尔ViiV以及快速恢复系统技术。

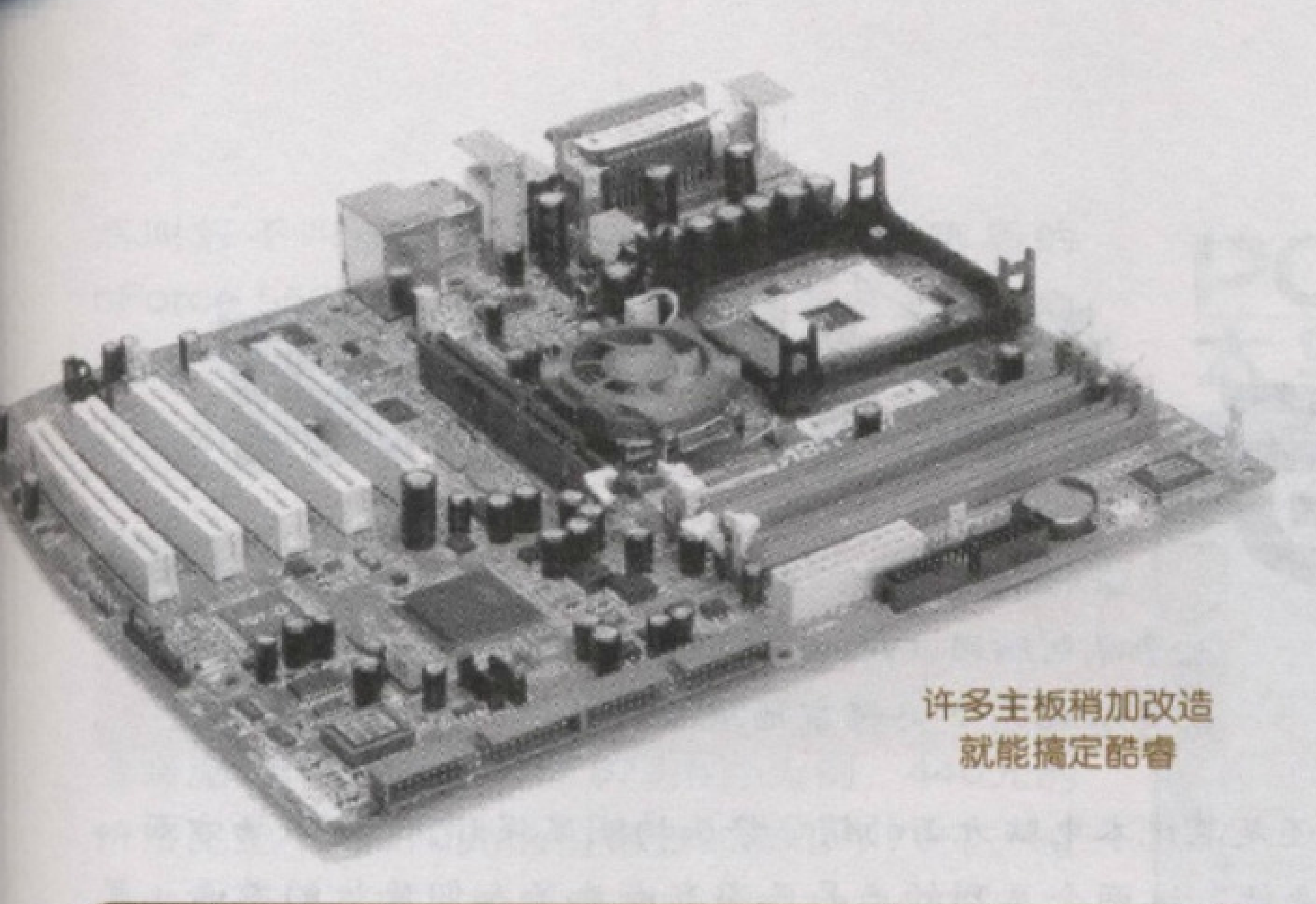
而和i965芯片组相比，i946芯片组更像是前者的精简版本。由于去掉了一个双通道内存控制器，i946芯片组只能够提供一对内存组建双通道，同时也导致它所能支持的最大内存容量由8GB减为4GB。i946芯片组目前计划分为两个型号，分别为i946GZ和i946PL，均可支持800MHz前端总线的酷睿处理器。南桥部分，i946芯片组仍然沿用成熟的ICH7南桥芯片，可提供4组SATA接口和一组IDE接口。其中i946GZ芯片组为整合图形显示核心的版本，依旧采用GMA950集成显示核心。


i946芯片组保留了对IDE设备的支持，让老用户松了一口气

虽然i946GZ/946PL主板可支持采用Core构架的酷睿处理器，也可正式支持双卡互连技术，但其南北桥芯片较之上一代i945GZ/945PL主板却并没有发生根本性改变。所以，i946系列芯片组也可看作是i945系列的“升级版”。作为正统的支持酷睿的芯片组，i946拥有先天优势，支持双PCI-E x16是其亮点所在，而采用了ICH7也是照顾了过渡时期的大部分用户，毕竟目前采用IDE接口的硬盘和光存储设备在用户中还有很大的保有量。

三、旧型号主板的复活

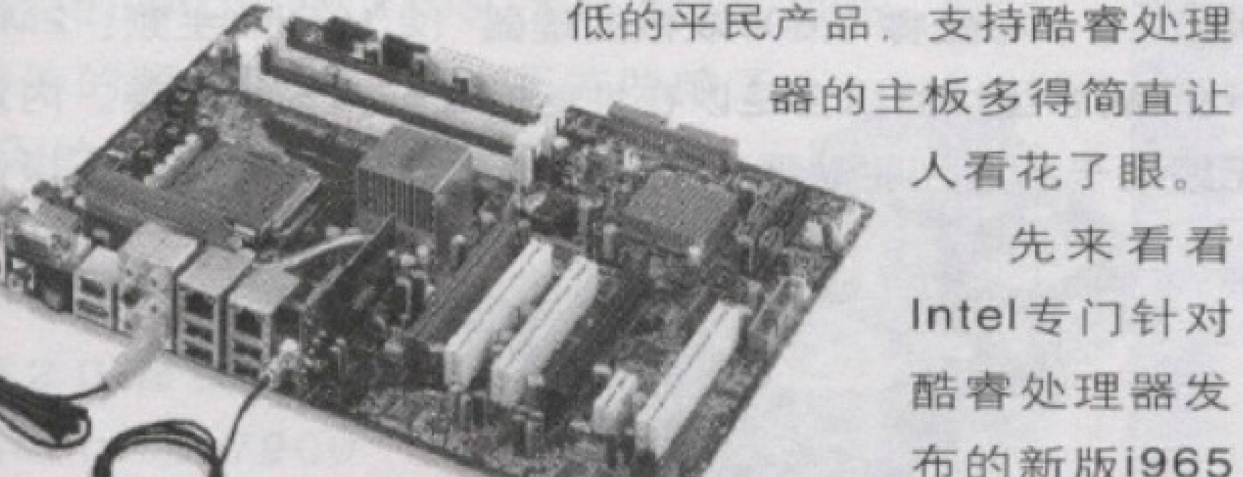
尽管Intel官方宣称，只有新版的i975X/965/946系列芯片组才能支持酷睿处理器，不过能否支持Conroe处理器，关键还是看芯片组是否符合VRM11标准。因此有不少厂商开始对使用老版i975X/965芯片组的主板进行VRM标准的改造，升级到能支持酷睿处理器的VRM11标准，这些复活的旧型号主板和最新上市的新产品相比价格低了不少，一时间大大降低了用户组建酷睿平台的资金门槛。


许多主板稍加改造
就能搞定酷睿

关于这类主板的性能相信大家都已非常了解，所以本文不做过多描述。虽然这类主板能让酷睿处理器在其上执行，但由于这些芯片组过时的技术标准，不管是从前端总线还是内存、显卡、声卡支持等方面来看，这种搭配都不能将酷睿处理器的性能充分发挥，俗话说就是“大马拉小车”，且酷睿处理器强大的超频能力在这些主板上也很难发挥。另据证实，目前这类经改造的旧型号主板中有部分产品虽然能让酷睿处理器开机执行，但实际上只能让处理器在单核心模式下执行，用户在购买这类产品的时候一定要仔细测试。

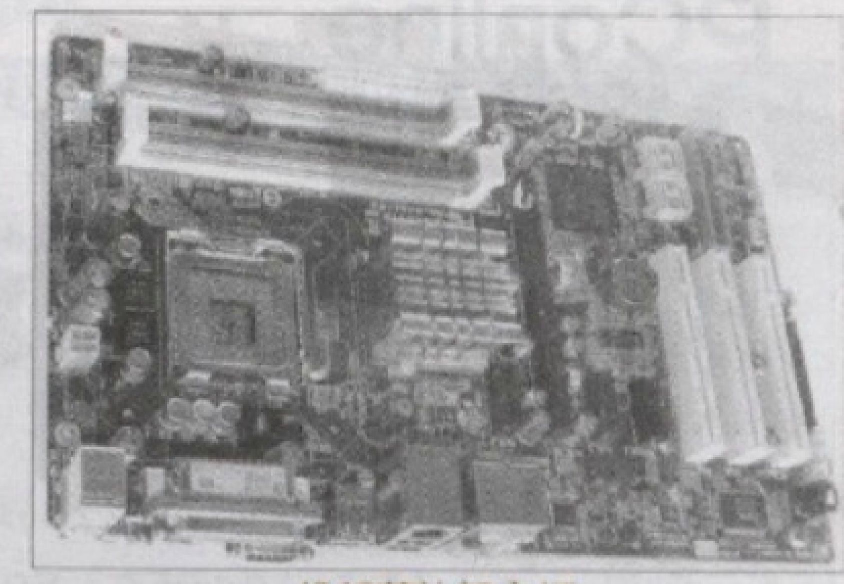
四、百舸争流的酷睿平台主板市场

目前市场中的酷睿平台可以说是呈现百舸争流的局面，从2000元左右的高端贵族到旧型号改造而成价格超低的平民产品，支持酷睿处理器的主板多得简直让人看花了眼。


新版i965主板中不乏精品

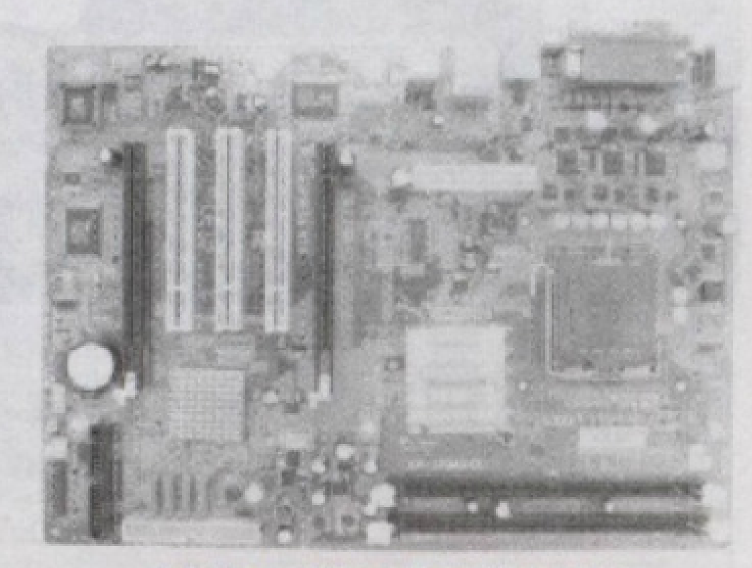
先来看看Intel专门针对酷睿处理器发布的新版i965芯片组主板的情况。目前虽然一线厂商推出的顶级酷睿主板价格较高，不过也有很多i965芯片组主板的价格已降至千元以内，中、高端用户都可在其中找到自己满意的产品。这也促成了i965主板和E6000系列酷睿处理器的旺销。这一套配置总价约在3000元，虽然价格较高，但能完整发挥酷睿的功效，毫无疑问应该是吃“扣肉”的首选，适合对PC性能要求较高、荷包充实的用户。

Intel专门针对酷睿的第2个方案是i946芯片组，由于它和i965相比有一定性能上的缩水，所以其用户定位在使用低端酷睿处理器的用户。目前i946芯片组主板的售价一般在700元人民币左右，但只支持800MHz前端总线是它最大的软肋。因此有些厂商推出了支持1066MHz前端总线的产品，这种主板已属于超频的产品，在稳定性等方面存在一定隐忧。不过选择i946系列主板可用较小的代价获得对酷睿处理器的支持，适合对性能要求一般、没有超频需求的用户。


i946芯片组主板

前面我们已提到过，早于酷睿上市的i975X芯片组只要通过VRM改造就能支持酷睿处理器，主板厂商当然不会放过这样的机会，目前一些一线主板大厂已专门针对酷睿处理器推出了改造后的低价i975X主板，售价大多在1500元人民币左右，这些主板凭借i975X芯片组的强大性能，在超频等方面表现相当出色，甚至超越了Intel为酷睿量身定制的新版i965芯片组。虽然选购这种主板花费较多，但强大的性能应该会吸引不少发烧级的DIY用户。

最后要说的就是之前提到的旧型号“复活主板”。目前市场上经常能看到5XX、6XX元买酷睿主板的广告，它们大多就是这类旧型号改造主板。一块五六百元的主板，加上一千多元的酷睿处理器，而且这类主板往往还集成了声卡、显卡，又可省下一笔费用，咋一看似乎酷睿唾手可得。但仔细分析这些主板，它们大多采用了i945PL芯片组，甚至有些厂商将更老的478接口i865P芯片组改造后打出支持酷睿的旗号。购买这种主板将使酷睿处理器在性能上大打折扣，且存在很多不稳定因素。随着时间的推移，新版芯片组主板和这类主板的价格差距也在逐渐缩小，目前i946芯片组主板的价格和采用老版i945芯片组的改造主板价格差距不过百元，所以笔者并不推荐大家选择“复活主板”——一千多元的酷睿处理器都拿下了，在主板上贪这些小便宜显然得不偿失。


这种主板搭配酷睿并不理想

结语

从目前的市场状况来看，能与酷睿处理器搭配的主板非常多，各大厂商都针对酷睿处理器大开始大批量铺货。经过初期上市的价格调整，酷睿处理器和酷睿主板的价格已经趋于相对稳定。笔者认为酷睿处理器的最佳搭配平台还是应该选择采用新版的i965或者i946芯片组的产品。需要注意的是，酷睿处理器虽然在能耗控制方面有了长足的进步，但由于主板功能的增加，新版的i965等芯片组功耗却有增无减，超频后的北桥芯片温度可以达到70°以上，因此在选购酷睿主板的同时要注意主板在散热方面的设计，备有热管散热设计的主板应该是最佳选择。P



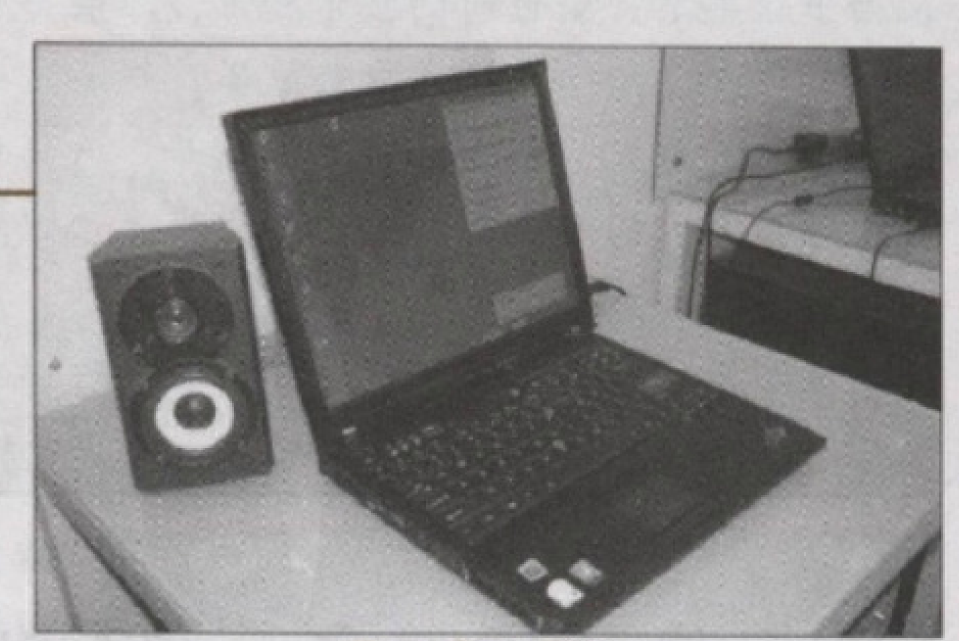


市场动态与攒机指南

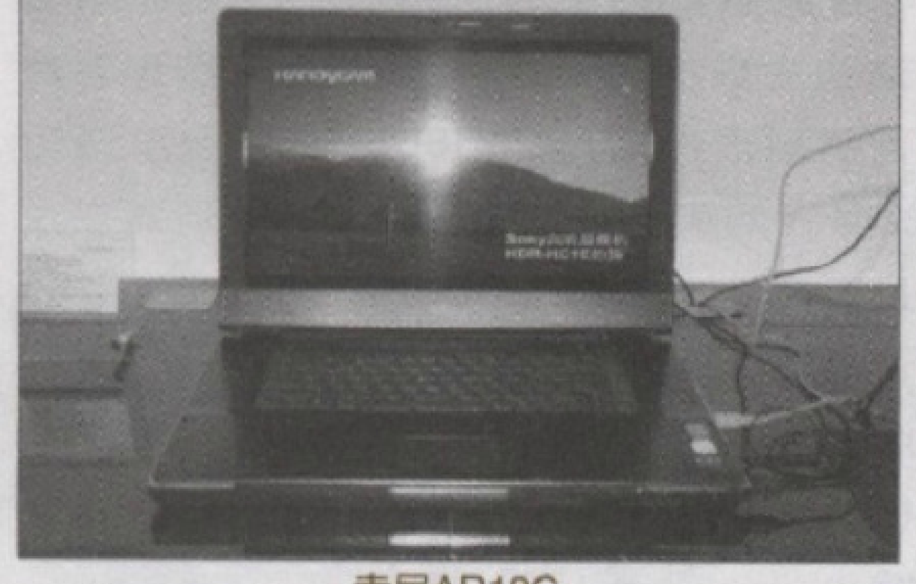
除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

随着9月份新生入学后市场需求的增加，无论DIY市场还是笔记本电脑方面的销售势头均明显提升。DIY市场方面，随着Intel的酷睿和AMD Athlon 64 X2处理器的价格不断走低，这两个系列的产品已逐渐成为了人们装机的首选。笔记本市场方面，Intel Merom处理器已开始在市场中亮相，这使得老款产品价格不断下调，令消费者可以购买到更多超值的产品。下面让我们一起来看一下，近期电脑市场具体情况和市场中的一些特色产品。

笔记本电脑


ThinkPad R60e

R60e因为价钱比较便宜，所以在整个ThinkPad家族中占比较重要的位置，虽然R60e尺寸稍大，但是凭借ThinkPad一如既往的品质以及8999元的价格，还是能够吸引不少人的目光。ThinkPad R60e 0658HE1采用Yonah核心的Intel Core DuoT2300E（1.66GHz）、Intel 945GM芯片组、512MB DDR2 667内存、60GB 5400r/mSATA硬盘，内置COMBO光驱，集成Intel GMA950显示芯片和15.1英寸XGA液晶屏。

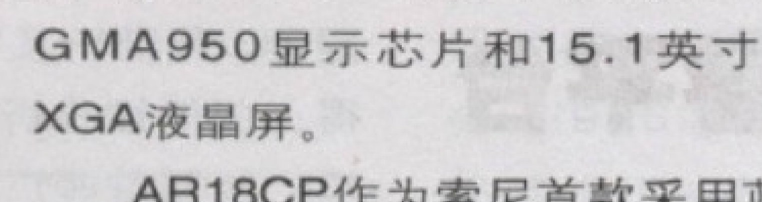

索尼AR18C

AR18CP作为索尼首款采用蓝光驱动器的笔记本，成为索尼目前当之无愧的旗舰型号，独有的类金属光泽包边以及出色的双灯管显示屏幕，17英寸WUXGA宽屏（纤薄型双灯管贵丽屏，最大分辨率为1920×1200），2GB DDR2内存，160GB 5400r/m SATA硬盘（2块80GB硬盘，支持RAID 0），GeForce Go 7600独立显卡与酷睿T2600双核处理器（2.16GHz主频、2MB二级缓存、667MHz前端总线）的组合足以在性能方面与台式机媲美。内置英特尔3945ABG无线网卡，蓝光驱动器、千兆网卡内置MOTION EYE摄像头、蓝牙2.0+EDR模块更加丰富了AR18CP的功能。

DIY市场

CPU：

虽然现在AMD和Intel处理器的价格依然持续下降，但相比过去几个月降价幅度已明显放缓，且有少数型号还出现了涨价的情况。推测是因为前段时间处理器价格下降过猛，多数中低端产品的价格已见底造成的。目前AMD Sempron64（散装）2500+/2800+降至285/290元，而AM2 Athlon 64 X2 3800+(盒装)也已降至1190元。为了让市场留出消化奔腾系列处理器的时间，Intel的Conroe处理器仅有小幅降价，目前E6300已从上月1550元降到1480元。



硬盘：

硬盘市场依旧比较平稳，上半月呈现小幅下滑，中旬之后似乎是受到了内存影响，部分型号有小幅上涨，不过总体上价格还是走低的。希捷硬盘方面，酷鱼7200.7 80GB降10元，目前的报价为355元，而酷鱼7200.7 160GB（散装）的价格则下跌到了450元，希捷酷鱼7200.7 160GB（五年质保/盒装）降到480元。西部数据方面，WD800BB和WD1600JB的价格为340元和450元。2.5英寸硬盘方面的降幅较小，5400r/m日立80GB/100GB的产品价格分别降至555/725元。

主板：

主板市场比较稳定，重头戏还是围绕着Conroe展开，部分厂家通过修改采用i975/i945P/i945PL芯片组产品的电压调整模块，提供相对廉价的支持Conroe处理器的产品。而Intel专门为Conroe准备的P965芯片组随着越来越多的厂家跟进，主板价格也从899元到2199元拉开了差距。AM2方面比较平静，由于Conroe将高端消费者分流，目前采用nForce 590芯片组的产品暂时有

点叫好不叫座的意思。倒是主打中端市场的nForce 550芯片组产品在NVIDIA和各主板厂商的大力推广下，进一步蚕食K8T890和nForce 4芯片组的市场份额。

内存：

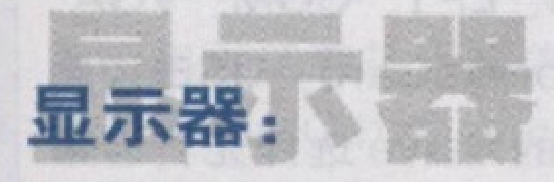
9月的内存市场可以用“涨疯了”来形容，以金泰克的512MB DDR2 677内存为例，440元的价格比上个月370元的价格竟然高出了70元。造成内存价格飞涨主要原因是上游颗粒产能不足，又逢采购旺季，产生了严重的供需矛盾，当然也有部分村里商家蓄意囤货的现象存在。Hynix颗粒散装DDR400 256MB/512MB的价格分别为215元和420元，金士顿DDR400 256MB/512MB价格分别为245元和450元。


蓝宝X1950 XTX

显卡：

除了永不停息的价格战以外，ATI和NVIDIA的新产品总是能吸引消费者的目光。最近首款采用频率达到2000MHz的GDDR4显存颗粒的RADEON X1950 XTX显卡已到货，除了恐怖的频率以外，它也正式吹响了ATI的反击号角。NVIDIA方面则在中高端产品中占优，尤其是20管线的GeForce 7900 GS大部分只要1500元左右，其中影驰的一款产品价格更是降到1299元，在千元显卡市场的性价比非常突出。

影驰7900 GS高清版



显示器：

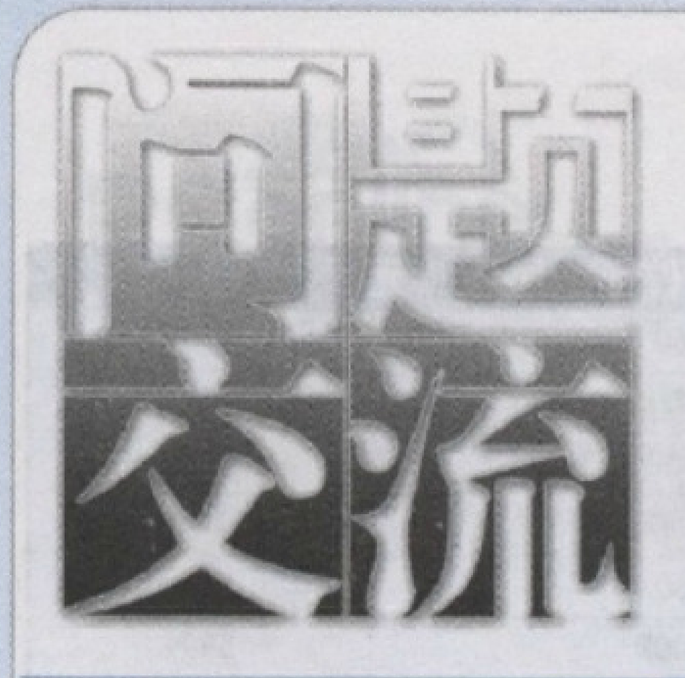
随着暑促的结束，液晶显示器价格已基本稳定，只有17、19英寸的液晶显示器出现小幅上涨。由于近期19英寸宽屏液晶显示器产品已出现了涨价的状况，估计液晶显示器市场将很快过渡到20、22英寸宽屏液晶为主流的时期。针对目前的市场状况，部分厂商将部分采用8ms TN面板液晶显示器产品全部更换为5ms的TN面板，以期通过性能的提升让消费者接受价格的上涨。



中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

笔记本电脑	ThinkPad	R60	8999
	惠普	NX6325/B1904	7599/9400
	东芝	A100	7999
	索尼	VGN-TX38	21 988
	长城	T60	5999
	神舟	Q310R	5999
	戴尔	6400	7799
	华硕	A9R	5499
	联想	F40A/125C	8500/3999
CPU	Pentium 4	2.4B/2.8B（散装478针）	460/550
	Pentium D	805（盒装）/D930（盒装）	870/1390
	AMD Sempron 64	2500+（散装 754针）/2800+/3000+	285/290/370
	AMD Athlon 64 X2	3800+（盒装）	1190
内存	Hynix颗粒散条	DDR400 256MB/512MB	215/420
	金泰克	DDR667 512MB	440
	宇瞻	DDR400 256MB/512MB	235/440
	金士顿	DDR400 256MB/512MB/1GB	245/450/850
硬盘	迈拓金钻9代三年盒装	80/160GB	355/460
	西部数据	800BB/800JB/1600JB	340/365/450
	西部数据	2000JB/3000JB	560/780
	希捷酷鱼7200.7	80/160/160（盒装五年）/200GB	355/450/480/575
	日立笔记本硬盘（5400r/m）	60/80/100GB	455/555/725
主板	华硕	P5PL2/P5GDC PRO/A8N5X/K8N	890/910/8400/550
	微星	P965 Neo/915GLM-V/GA-K8N51GMF	990/550/530
	技嘉	GA-965P-DS3/GA-8S661GXM-775	1488/460
	升技	KN9 SLI/GD8/AN8-V/KV8 PRO	999/690/790/490
	精英	RS482-M754/NF4-A939	440/649
	七彩虹	K8AX7/C.MK8AS-754 Ver1.4	480/490
	梅捷	SY-I5P4-FG/SY-I5PL-L/SY-A8N4-RL	890/680/590
	昂达	915GVM/945PLN/NF4S/RS482S	580/599/480/549
	硕泰克	SL-915P2-L/SL-P4M800I-478RL	530/430
	富士康	P4M800P7MA-RS2/NF3250K8AA-RS	520/540
	Unika	UNF4SLI/UNF4X	570/460
显卡	华硕	EN7600 GT/2DHT	999
	微星	RX9550-TD256修罗王/FX5200-TD128修罗王	430/410
	XFX（讯景）	6800 XT/7600 GS	899/1199
	丽台	A6800 GS TDH 256MB/A6600 GT	2630/1200
	艾尔莎	X1300/7600 GS黄金版	390/890
	七彩虹	X550CF黄金版/天行7300 GT UP烈焰战神3	480/690
	蓝宝石	X1950 XTX/X1300 XT黄金版	3999/690
	迪兰恒进	镭姬杀手X1600 PRO加强版	590
	影驰	GF7600 GT/GF7900 GS高清版	999/1290
	双敏	火旋风PCX7028 TURBO/火旋风PCX1618 PRO	599/699
显示器	三星LCD	540N/711N/770P/911N	1570/1550/2750/1990
	三星	794MB+/788DF/793DF/796MB+	980/880/910/1020
	飞利浦LCD	190CW7/170S6/170X6/190S6	1999/1499/2099/1999
	飞利浦	107Q6/107C6/109F5/202P4	1099/1069/1499/5450
	LG LCD	L1717S/L1550S/L1751U/L1780Q	1550/1499/1599/2390
	LG	T730B/T750BH+/T750F PU+/T930B	870/990/1150/1100
	明基LCD	FP71G+/FP91G+/FP93V/FP91V+	1599/1899/2099/2399
	优派LCD	N1900W/VG720/VG920	2299/1899/2199

注：以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2006年9月22日。



编者按： 移动存储设备（U盘、移动硬盘等）的使用日渐普遍，使用过程中所遇到的问题也就越来越多，这里提醒大家注意：出现问题时要冷静分析，很多看似很严重的问题其实只是由于移动存储设备供电不足引起的。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

读者 赵燕萍问： 我使用的是Windows XP系统，最近发现电脑不能自动关闭电源，而是停留在“现在可以安全关闭计算机了”的画面上就不动了，请问该如何解决这个问题？

答： 无法正常关机的原因很多，如软硬件设备的兼容性问题，通常需要更换设备或升级主板BIOS等。另外也可能是纯软件问题，你可先尝试通过下面的方法来解决：打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon分支，在右窗格中找到或新建一个REG_SZ类型的注册表项，名字为“PowerdownAfterShutdown”，双击将其值设为0（0为允许自动关闭电源，1为不允许自动关闭电源），完成后退出注册表编辑器，重新启动计算机即可。

四川 龚胜

读者 张波问： 我有个不错的光电鼠标，以前使用一直很好，但最近在移动鼠标时，光标的反应不像往常那般迅捷，感觉有些不听指挥了，请问鼠标灵敏度下降的原因是什么？如何处理？

答： 最常见的原因就是鼠标透镜通路脏了，光线不能顺利到达。鼠标使用时间久后，污物当然会不可避免地粘附在发光管、光敏管等表面，从而遮挡住了光线，使接收路径不通畅，导致灵敏度下降。可用棉球蘸上无水酒精轻轻擦拭发光管、透镜、反光镜及光敏管表面，问题即可解决。

除了灵敏度下降外，光电鼠标还经常出现指针飘移或定位不准的情况，这主要是因为现在有些鼠标为了追求时尚美观的透明造型，一旦光路屏蔽不好，再加上周围如果有强光干扰，很容易造成外界杂光影响鼠标内部光电信号传输，而产生的干扰脉冲便会导致指针漂移。因此我们最好不要购买外壳过度透明的产品。光标出现漂移还与鼠标主板电路存在虚焊有关，虚焊会干扰正常电路所产生的脉冲，处理起来就比较麻烦了，因为需要一个个检查电路焊点，不如重新买个新的。

四川 龚胜

读者 关建国问： 我是个游戏爱好者，很多游戏都需要用鼠标控制，我想请问一下光电鼠标的工作原理是什么？其精度与什么有关？

答： 机械鼠标内部用带栅格的轮子来切割光线，经光电转换后得到脉冲。光电鼠标则利用鼠标外部的反射面产生脉冲，一般的反射面（如桌面、纸面等）都是漫反射（因此普通光电鼠标在镜面上是无法使用的），移动鼠标时反射光反射回鼠标有变化，同样能得到光电转换后的脉冲信号。鼠标内的IC根据接收头得到的脉冲信号先后次序就能得到鼠标相对的移动参数，如得到是前后移动还是左右移动，再结合软件，就能使鼠标进行任意方向的相对移动。

但有些高档鼠标（如罗技MX1000）却使用了镜面反射定位。在普通工作表面上使用镜面反射定位，那么就只有激光才能有足够高的光照强度和反射强度。使用镜面反射定位后，可大大提高鼠标的定位精度和对工作表面的适应性。传统的光电引擎，由于使用的是漫反射原理，所以绝大部分的照射光都散射了，只有少部分被成像镜头捕捉。成像是模糊不清的，因此定位能力有限，一般不超过800cpi，而使用激光镜面反射时由于激光中绝大部分都在工作表面完成了镜面反射，所以成像光强度非常高，鼠标的定位精度就可做得很高。当然这类鼠标价格也是很高的，但游戏发烧友还是值得购买。

四川 龚胜

读者 高静问： 我新买了一台笔记本电脑，厂家的说明中说电池能用6小时，但我实际使用时却连4小时都不到，请问原因何在？

答： 厂家标注的电池使用时间，通常是一种非正常的极限状态，如在设备管理器里停用光驱、红外、蓝牙、Modem、LAN、WLAN、WWAN、LPT、COM、VGA、1394、CF、SD、PCMCIA、ExpressCard、USB控制器、音频模块，主要IDE通道中的Slave选择无，屏幕亮度设为最低，选择最大电池模式，关键盘灯，不使用任何USB设备，PowerPlay开启，关掉所有程序、系统还原、所有盘的索引记录、自动更新功能、Security Center、任务计划，虚拟内存设置为0，同时保持室温在20℃或更低，以避免风扇启动。这种环境在实际使用过程中是根本不可能达到，如风扇启动后就会增加约1W功耗，因此笔记本电脑电池在实际使用时的可用时间会大大低于厂家的标称时间。我们对厂家的标称时间

客座专家 龚胜 苏旅

也不必太过认真，一般打个6折就是实际使用时间。这种情况与汽车的“理论油耗”和“实际油耗”相差很大是类似的。

四川 龚胜

读者 楚光大问：为什么我把DV视频在Premiere中编辑好，再用TMPGEnc之类的视频编码压缩软件压缩出来的录像，观看时会出现闪烁和锯齿效果呢？应该怎么处理？

答：这个问题牵涉到电视中的“场”概念，由于信号频率带宽的限制，电视无法在制式（如PAL和NTSC）规定的刷新时间内，同时将一帧图象显现在屏幕上。它只能将图象分成两个半幅的图像，以肉眼无法察觉的速度一先一后地快速显示，由于普通电视多采用隔行扫描方式，即将一帧电视画面分成奇数场和偶数场两次扫描。第一次扫出由1、3、5、7等行组成的奇数场（Premiere中称为底部场，即Low Field），第二次扫出由2、4、6、8等行组成的偶数场（Premiere中称为顶部场，即Upper Field），如果在Premiere和TMPGEnc之类的视频软件中，相应的场设置没有处理好（如输出场跟源文件场不一致），就会出现抖动和锯齿现象。当然，如果是视频源文件质量较低或是输出的时候采用了较大的压缩比，也会出现这类问题。另外还需要注意的是，同样由于场问题，制作好的视频文件，在显示器上观看和在监视器（或电视机）上观看效果是不同的。一般情况下，最好是以监视器（或电视机）为最终输出设备为好。

湖南 苏旅

读者 安多尔问：我安装了一个USB网络摄像头，但为什么在QQ上不能识别？视频聊天不能进行，耳麦也不能用。还有就是为什么在QQ上传输exe文件每次都被阻止，请问如何解决？

答：首先请你确认一下你的摄像头（及耳麦）是否存在硬件质量问题？如CCD芯片、镜头、相应的USB连线和接口，甚至有的电脑主板USB接口供电不足也会导致摄像头视频故障，你可采用替代法的方式检测一下。其次注意一下对应的摄像头驱动程序是否安装正常？你可试着执行摄像头附带的视频应用程序来确认。此外就是QQ软件本身的问题，建议不要使用一些苗条版优化版之类的第三方QQ软件，最新的官方版在使用兼容性方面应该更好一些，你可多更换几个不同的QQ版本试试。最后就是在QQ视频设置（包括Windows音频设置）选项中，也要设置好相关选项，同时在网络速度不好的情况下，可使用普通视频模式进行聊天。

QQ上传输exe文件被阻止，主要是因为新版的QQ采用了一些安全保护措施，如“安全中心”等，解决办法是在QQ设置的安全相关选项中将其关闭即可，不过这样会增加电脑病毒干扰的可能。

湖南 苏旅

读者 田平问：现在是买19英寸还是20英寸的液晶显示器好？因为前者价格下降了不少，后者视觉效果更大。宽屏比普通屏更好么？如何识别MVA屏幕？

答：显示器买多大尺寸的，这个不好评述。如果资金足够，当然可考虑买最大尺寸的，一般情况下20英寸要比19英寸显示器拥有更高的显示分辨率。而就市场而言，目前宽屏显示器（16：10）售价普遍要比普通屏显示器（4：3）高，前者主要适合欣赏高清电影，而后者的物理显示面积更大。同时要提醒一下，电脑配置是一个整体概念，如果购买了大屏幕显示器，那么相应的显示分辨率就会增加，这就给对应的电脑配置提出了更高的要求，如选择显卡时就必须采用速度更快的主流产品。MVA（Multi-domain Vertical Alignment）是由富士通（Fujitsu）提出的一种显示技术标准，它可提供真正的8b 16M以上色彩显示效果。识别一款液晶显示器是否采用MVA技术很简单，查看其可视角度（是否大于160度），用手指轻按屏幕（看是否出现四瓣梅花纹）即可鉴别。

湖南 苏旅

读者 防寒问：我买了一台DV摄像机，现在用Premiere制作视频刻录DVD，为什么视频编辑和压缩的编码速度非常慢，且生成的视频质量也不怎么好。有什么办法解决？

答：DV视频编码速度慢的原因很多，跟硬件配置、质量及软件使用、设置都有关系。一般而言，在没有使用专业硬件非编卡的情况下，采用Intel P4 2.4GHz奔腾（或AMD同类）处理器，512MB以上内存（DDR400以上），7200r/m硬盘（含8MB Cache）以上配置的机器，在硬件工作正常的情况下，可获得较好的视频编辑和压缩性能。当然，视频编码软件的配合也很重要。如果你的电脑采用的是超线程（HT）处理器，那么选择支持该技术的最新版Premiere Pro系列视频编辑软件可获得更好的使用性能。同时，Canopus ProCoder2、TMPGEnc之类的视频编码压缩软件的压缩质量较高，生成的视频质量较好，但在这种高码率和高画质模式下压缩速度就相对较慢。如果想要加快视频编码压缩的速度，可适当更改软件参数中的画质设置，但生成的视频质量就不会很好。最后还要注意一点，DV视频采集参数设置也很重要，如果采集时错误地选择了NTSC制式（30FPS），而在压缩时又使用了PAL制式（25FPS），或是混合增加了不同分辨率、不同格式的文件并大量使用滤镜、插件等功能，也会延长视频压缩时间。

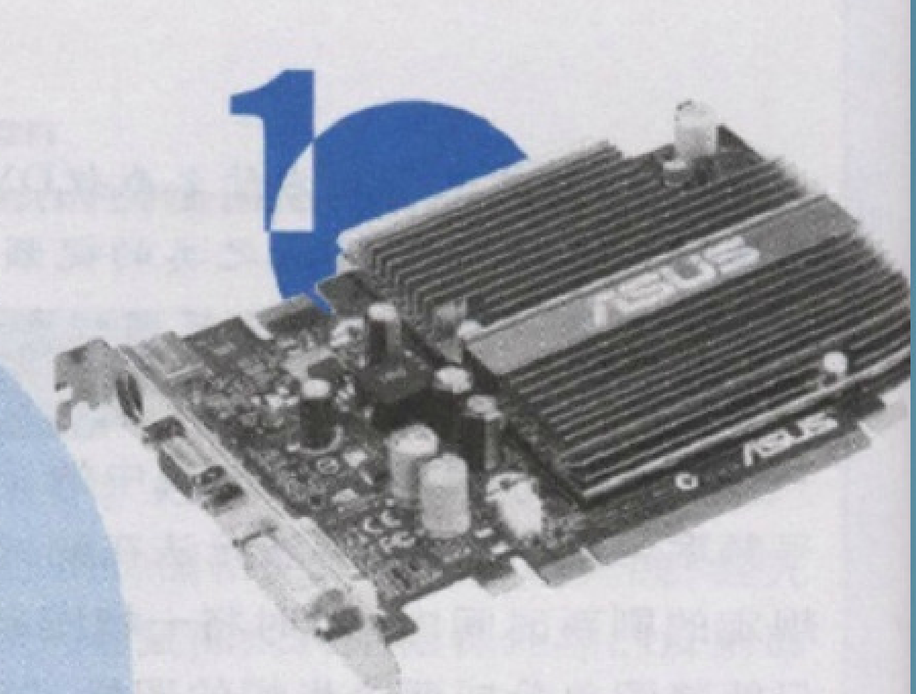
湖南 苏旅

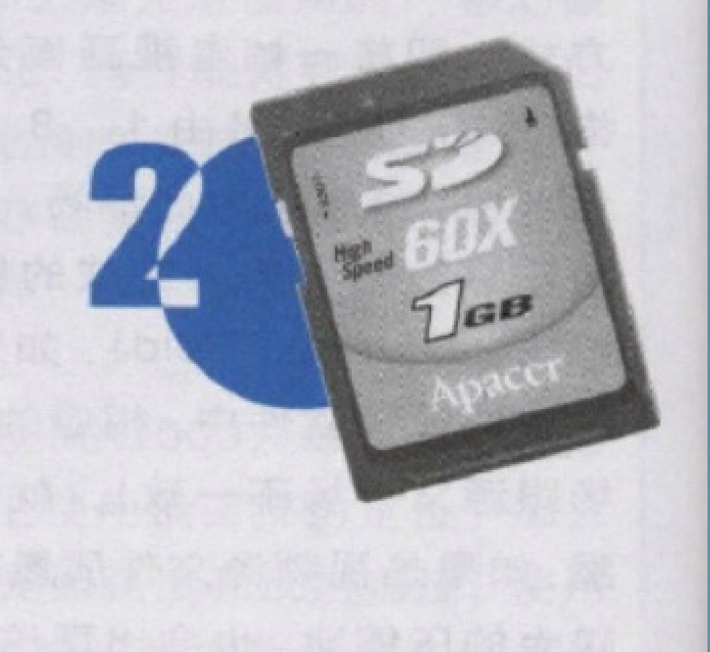
圆满结束

华硕明星配置平台票选活动

由华硕和本刊联合举办的"华硕暑期最佳人气平台大型读者票选活动"圆满结束。近千名热心读者参与了这次活动。他们不仅为自己中意的平台投票，还写下了许多选择的理由。参与票选的平台都各有千秋，一时人气不相上下。

"华硕暑期最佳人气平台大型读者票选活动"从2006年7月15日开始启动到8月31日结束，是华硕暑促的一个重要组成部分。由本刊与华硕共同以目前市场上的主流配件产品，搭建出包括最佳娱乐配置、最佳游戏配置和最佳静音配置等3个配置平台。由广大用户参与投票，填写回执单并在规定时间内寄回本刊。最终通过统计，得票最多的配置就是"暑期最佳人气平台"；而选择该平台的读者则有机会得到华硕提供的包括华硕主流显卡在内的各项大奖。在经过了众多参与者的评选后，"最佳游戏配置"获得了本次"华硕暑期最佳人气平台大型读者票选活动"的称号。并且在所有选择此平台的读者中抽取了各项大奖，为本次活动画上了完美的句号。**获奖名单见本期第九页"大众礼物"栏目。**







最佳人气平台

最佳游戏配置：

配件	型号
主板	华硕P5B Deluxe
CPU	Intel Pentium D 930 3.0GHz
散热器	华硕Star ice（冰冻星球）
内存	宇瞻DDR2 800 1GBX2
硬盘	希捷250GB/酷鱼7200.10（8MB，SATA）
显卡	华硕EN7900GTX/2DHT/512MB靓彩显卡
显示器	华硕PM17TU液晶
光驱	华硕全能王DRW-1608P3S
声卡	主板集成
机箱	华硕Vento 7700
电源	Tt Woo63（PuerPower460W）
音箱	漫步者 e1100
键盘	罗技G15
鼠标	罗技G5

以目前最强的华硕游戏主板为基础，强悍的双核处理器配合顶级华硕EN7900GTX/2DHT/512M靓彩显卡，使所有游戏都可在高分辨率、高画质下流畅运行，华硕PM17TU 3ms显示器令游戏摆脱拖影烦恼。

"游戏平台"采用的主板是华硕高端超强的P5B Deluxe，采用最新的965+ICH8R芯片组，支持LGA 775接口的Intel Core 2 Extreme/Core 2 Duo/Pentium Extreme/Pentium D/Pentium 4/Celeron D处理器，支持1066/800/533MHz系统总线，可为玩家进行游戏提供一个强大的平台。主板还提供了2个PCI-E x16插槽，其中蓝色的支持x16模式，更增强了主板对显示的强大支持功能，可保证玩家在游戏时获得更丰富、更逼真的色彩效果。此外，该主板还具有超强的超频性能，打破了FSB的CPU-Z超频纪录。

除了强劲的主板外，此平台还采用了华硕旗下火力劲猛的EN7900GTX/2DHT/512MB靓彩显卡。它采用具备24条渲染管线，核心频率高达650MHz的NVIDIA最新7900GTX图形核心（配备512MB GDDR3大容量高速显存，频率高达1600MHz），为其运行时发挥强大的性能提供了有力保证。它还具有华硕独有的Game LiveShow、Game FaceMessenger和Game Replay等为游戏玩家提供的多种Game系列智能技术，让游戏玩家感受到前所未有的视觉享受。

视频输出设备在整个显示过程中也起着至关重要的作用，因而此平台选用了华硕PM17TU。该显示器几乎是专门为3D游戏玩家打造的，采用SPLENDID"靓彩智能显示引擎"，并将其和软件（靓彩显示增强技术）结合起来进行综合运算，使LCD显示器在显示品质方面可媲美数万元的高清晰HDTV电视。同时，其3ms的灰阶响应时间让专业高端的视频编辑处理、眼花缭乱的动作大片、紧张激烈的即时游戏画面变得流畅清晰，即便是最苛刻的骨灰级发烧友，也会感到无可挑剔。

作为影响系统性能、展现完美效果的一个最重要因素，内存的作用同样不可忽视。此次获选的最佳娱乐平台采用了目前市场最为主流的宇瞻DDR2 800 1GB×2，两条内存通过主板的双通道功能可将系统性能发挥到更高水平。不管是用来看大片还是看动画，都会给你带来影院级的艺术享受。

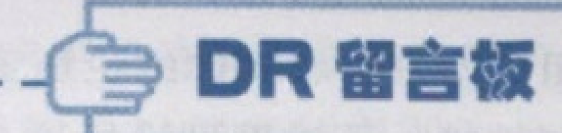
这个"最佳娱乐平台"不管从整体功能还是性能来看，各项强劲的配置决定了它对目前主流的数字娱乐功能的支持，都完全符合所有对娱乐享受有着高要求的用户。此次在"华硕暑期最佳人气平台"中一举获得"最佳人气平台"称号，可谓受之无愧。

快评



专栏文章让我感慨万千。随着生产力的进步，总会产生与之相适应的生产关系，社会分工也会日益细密。正像游戏产业，游戏开发与游戏制作也日渐分离，于是游戏外包业应运而生。这一新行业的出现与发展将进一步带动游戏的高产与高质，这是游戏产业发展的必然性。但事有利弊，其带来的游戏开发商对游戏外包业的过分依赖以及游戏外包业难以扩大规模的局限性也是有待解决的。相信，在不远的未来通过加强交流与合作，实现"互补、共赢"，真正形成游戏产业的新局面！（快评手 cpfhuman）

18期快评手将获得编辑部赠送的《魔兽世界》精美明信片一套。
请你点评：针对2006年第20期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn



林晓： 上着班，忽然前台神秘的电话——有人找你，预约的……一时间丈二和尚摸不着头脑，翻了又翻工作记录，完全不记得预约过谁。难道是我那该死的健忘症又发作了？忐忑不安走到会议厅，几张陌生的面孔，原来是来做调查的北京理工附中的同学，真是虚惊一场。理工附中假期要社会实践，一个实践小组便在本校软粉带领下，推开了《大众软件》杂志社的门。那天我不在，"表情严肃"的电子土豆叔叔接待了他们。唉，在他们面前，我想冒充姐姐有点困难，只好冒充"大姐姐"了。和这些中学生聊游戏，聊杂志，聊学生生活，好像又回到中学时代，挺开心。

发信人 fanjiangsen

主题：偶的大软情

征程： 还是2003年年关，本人WAR3狂烂之时。某日在××报亭发现了几本《大众软件》连载了《华硕"超级平台杯"〈魔兽争霸III——冰封王座〉有奖战术征文》系列，大喜，遂即不惜血本悉数全收。那天便抱了此生第一摞大软回家了，自此我便踏上了本城区魔兽争霸霸主之路。曾在各大网吧与不少魔兽好汉同"吧"竞技，均以本人精准的操作、严密的战术、过人的意识及帅气的面孔"四"大强憾力量扳倒对手，并由此发出了"玩魔兽找不到对手乃人生中一大悲哀"之不朽憾慨！无奈之下我只能在家里肆虐电脑，并于2005暑期的一场"龟岛之战"以少胜多打败3台"疯狂电脑"，标志着本人魔兽技术顶峰的到来，产生一时"轰动"，在我的几位好友中广为流传，成为隆回魔兽界无人能及的经典战役！本人被誉为"滥虐电脑的一代宗师"！自此扬言退出魔兽电脑界不问人工AI……

尾声： 本人要感谢暴雪制作了这么优秀、专业的RTS，让我在游戏中拼博、进取，不断地充实自己。同样陪伴我快3年的大软也已让我产生了深厚的感情，就算某期大软没有魔兽战报我也一如既往地收集。因为，我喜欢大软，它是我快乐的源泉……

广告： 用大众的软件，当然首先看《大众软件》！

读者 蜡笔小许

大软魔兽增刊好难买，前两册我好不容易才买到。看介绍，新的大软魔兽增刊又要出版了。这一本都有什么内容？同5月份的那本相比，都有哪些不一样？

林晓： 魔兽增刊第三本已经上市了，赶快去找！同5月的第二册相比，增加了最新版本的各种内容，同样精彩呢。

2007年《大众软件》信息员招集中！

新一年的信息员招募工作开始了！去年没有及时报名的读者朋友，今年可要抓紧。今年依然要求信息员年龄在18岁以上，最好在大中城市居住。信息员的主要工作包括：

1.按时完成杂志社需要的市场调查工作；

2.每两周提供两条当地的业界新闻；

3.提交《大众软件》每期评刊报告。

报名者将通过杂志社考核，合格者将被正式聘任为信息员。信息员任期为一年。杂志社将定期给予信息员津贴，以及其他相关的培训。报名时间截止到11月1日。报名E-mail邮箱地址：xinxi@popsoft.com.cn，E-mail题目请注明"应聘信息员"，信中要说明自己的职业，年龄，所在城市与联络方式。

DR留言板

读者 hhz92

我是个忠实的“软粉”，为了买到全城最后一本大软，我已跑遍大街小巷，在最后时刻，终于在一个偏僻的小报刊亭内发现了那金光闪闪的四个大字。在付钱一刹那，感慨万分，诗兴大发，作下此诗，望众读者和编辑笑纳。

九月九日寻大众软件

俺们不怕远征难，千难万险求大软。

翻山越岭踏飞雪，天马行空越酷寒。

老班脸色咱不管，父母唠叨靠边站。

求书之心谁能阻？矢志不渝终得来！

林晓： 谢谢hhz92，我一定请编辑部里朗诵最好的小编吟诵……如果这首诗是完完全全的原创就更好了。

铁剑Sword

林晓姐姐：您好！看到你的论坛资料上面写的是18岁，都不知道叫姐姐还是叫妹妹。不过看到论坛这么多人叫姐姐，心想，走在多数人的背后应该没错儿。

我是一个大软的普通读者，每期都会买大软来看，对大软是情有独钟呀。在很长的一段时间里，我一直在思考一个问题，很久以前就想对大软的诸位提出来，可是苦于无“路”可走。今天，终于走到了大软的后院，看到了林晓姐姐的发言，心想，终于有机会将心中所思一吐为快。对了，我还没有来得及自我介绍。我是一个普通的网络用户，从1999年开始就沉迷于网络之中。在1999年的时侯，我当时在玩UO这款网络游戏，而且玩了相当长的时间。当时，我玩的那个叫做ATTIN的站点，曾经被大软做过一期专题，那是我第一次听到大软这个名字。从那时起，我就再也没有忘掉过这个名字了。时至今日，我一直在网络的一角，玩着从不受人注目的游戏。我今天给林晓姐姐写信的目的，也是为了这个游戏。

这个游戏的名字叫《真·侍魂》，是格斗游戏《侍魂》的第二代作品。在许多和我同年龄的玩家心中，这也许是《侍魂》系列里永恒经典的一作。我和许多和我一样的热血爱好者一起，已经在冰冷的网络中坚持玩这个游戏4年多了。在这4年里，我们中间有不少玩家离去，也有更多的玩家加入到了我们中间。我们和许多游戏玩家一样，期待更多的同好、更多的爱好者加入到我们中间来，成为我们的伙伴。我今天的首要目的，其实就是想让大软帮我们做一辑专题。我们有着相当多的游戏资料，有专门制作的MV，有专业的技术指导文章，还有着和日本的《侍魂》爱好者共同进步的证明，我期待有更多的爱好者看到我们的研究成果，会加入到我们中间来。我相信，在网络中，还存在着相当多的侍友，没有发现我们的存在，而在自己一个人玩着PC版的《真·侍魂》。我想让他们通过大软，发现我们的存在。我们来自同一个地方——侍魂驿站（www.s-dak.net/bbs），我和许许多多的朋友都想让他们能加入到我们中间来。

林晓： 物以类聚，人以群分。喜欢《侍魂》的朋友，看过来，看过来。

读者调查获奖名单出炉后……

雨田WL

6年了，还是没我。

冥界

这么多年，还是没我……居然有和我同名同姓的。

ats0240

才下夜班，想上来看看“笨鸟”有什么新帖支持一下。没想到看到这个帖子，激动得我睡意全无。呵呵，我开始担心我的免疫力了，呵呵。

小雨771

今年怎么连纪念奖都挨不到，哭哇！

冰封之刃

纪念奖！怎么领呢？

林晓： 没有获奖的朋友也别灰心，东方不亮西方亮，也许，出门买彩票就中了呢。今年的纪念奖我们将直接给获奖者寄去，不再做身份确认。

剑仙飞蓬

大软的增刊多是游戏，能不能把“实用软件”栏目的文章组成一个增刊。这些文章讲的好多软件知识都不错，如Photoshop CS2、Word2007等。现在学习软件的书太多了，不知道选哪一本好，我觉得还是大软里的好，希望大软能出一本供我们学习的软件方面的增刊。

林晓： 好主意。以前大软出过一本软件知识的增刊，看样子，是到了出第二本的时候了。

《大众软件》Blog：http//blog.sina.com.cn/m/popsoft，众小编负责更新“打扫”，一定要常去啊！

杂志邮购订阅地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室，邮编100036。单本杂志6.80元，邮购需另加挂号费3元，咨询电话010－88118588－8000。目前读者俱乐部仅存少量的2006年过期杂志，需要者从速。

挖掘CG无极创想，展示CG无限精彩

——中国数字艺术在线"创展中国2006"专访

2006年9月15日，以"一个阶层的创意和生活"为主题的华硕"晶·品"杯创展中国2006年度数字艺术设计大赛在北京幸福艺术中心拉开了序幕。中国数字艺术在线携手中国动画学会动画教育专业委员会、上海多媒体行业协会、华硕电脑共同发起并主办了首届"创展中国2006"年度盛典，力图打造中国数字艺术领域全新的最具规模的年度盛会。

资源整合，展示精彩

中国数字艺术在线成立于2004年底，是一家以CG资讯、CG咨询、资源共享为主的数字艺术门户网站。为了更好满足国内广大数字艺术爱好者学习和交流的需要，中国数字艺术在线整合了浙江大学、中国美术学院、上海同济大学、上海龙奇数码等高校和培训机构的CG资源，全力打造中国最具个性化的数字艺术交流社区。

2005年12月底，中国数字艺术在线正式推出新版的博客社区，为广大CG专业人士及爱好者提供一个展示创意、个性、生活的平台，借助CG博客日志、相册、商品、下载、收藏夹等服务，形成一个富有人性化的交互设计，有力实现广大数字艺术爱好者相互交流和学习的兴趣。

2006年6月17日，中国数字艺术在线专业营运小组成立，上海龙奇数码以知识产权入股，获得40%股权的上海龙奇数码总经理齐向中出任中国数字艺术在线执行副总裁。借助上海龙奇数码的作品、案例、教材、素材等资源，迅速使中国数字艺术在线的资源下载频道的成为目前中国CG行业资源最为丰富的线上资源下载社区。

正如中国数字艺术在线执行副总裁齐向中所说，"提供最好的资讯、最好的服务，是我们中国数字艺术在线永恒的信念和不断追求的目标，我们有着极其强大的责任心和凝聚力，在不断的创新中完善，使我们的人气蒸蒸日上"。

跨界合作，挖掘创想

中国CG产业处于一个高速发展阶段，由于目前中国CG产业主要是以中小企业为主，这就决定了中国CG资源处于一个相对分散的状态，CG企业之间、CG从业人员之间大多是各自为战，彼此之间缺少有效的互动交流平台。随着中国CG产业的发展，行业迫切呼唤公益性平台的出现，以强大的感召力重新凝聚中国近三十万的CG从业人员的智慧力量，将处于沉寂期的CG资源再次激活，为中国CG的崛起助力。

作为一个数字艺术综合性门户网站，内容价值服务体系是决定网站推广成败的关键性因素。为了有效整合CG资源，中国数字艺术在线打破传统CG网站较为单一的内容服务架构和同行业间老死不相往来的心理壁垒，借助线上CG人才库优势，与上海龙奇数码携手推进"CG银领工程"。作为双方合作的一部分，2005年10月1日，中国数字艺术在线正式推出排行榜、人才库频道，并成立"CG智库"，开通CG服务热线、CG猎头等服务项目，截止10月底，共吸引一万多名的优秀CG人才入库，通过行业资源共享，中国数字艺术在线在最短的时间内网聚到了中国CG行业近15%的高端专业人士。在中国数字艺术在线的协助下，同年12月上海龙奇数码的"CG银领工程"得以顺利启动，这也为双方后期的全面合作埋下伏笔。勇于创新，敢于打破同行是冤家的思维模式，大胆地将资源拿出来共享，使中国数字艺术在线横向整合优化得于全面落实。

2006年9月中旬，中国数字艺术在线携手华硕电脑、中国动画学会动画教育专业委员会，举办第一届面向全国150多家高等院校学生"华硕'晶品'杯创展中国2006年度数字艺术设计大赛"，中国数字艺术在线的赛事营销正式纳入快速发展轨道。作为本次大赛主力机构的中国艺术在线，不但得到了华硕电脑、中国动画学会、中国美术学院、浙江大学等权威机构的大力支持，还特邀中国动画学会常任理事曲建方、上海多媒体行业协会会长陈福民和华硕电脑首席设计师储昭明（Jimmy Chu）担任大赛组委会顾问。行业专家的参与，有力地证明了中国数字艺术在线存在的价值和意义，在相关行业共同推动下，借助"创展中国"年度专题赛事，中国CG群落将结束游兵散勇的状态，中国CG的原创文化将得到井喷式发展，CG人将以高昂的斗志迎接中国CG盛世！

"创展中国2006"专题赛事，既代表着CG的原创梦想，也代表着CG的鲜明主张，更代表着CG的飞扬灵感和张扬个性，不仅表达了CG人对自由和美的追求，更体现了CG创意的神奇和伟大。挖掘CG无极创想，展示CG无限精彩。让我们一起创造中国数字艺术产业美好的明天！


齐向中讲话

多多啦

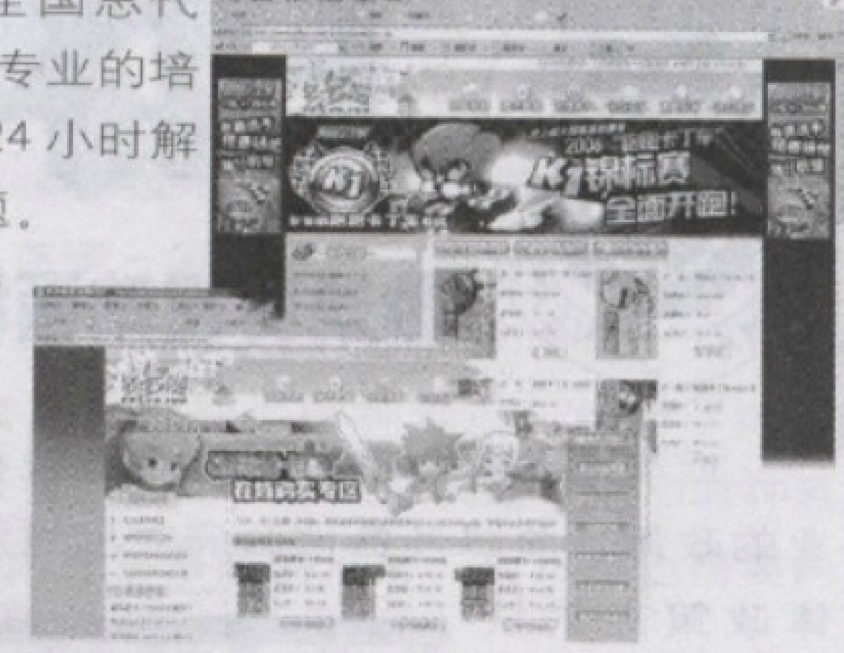
——以创新思维创建的网络游戏互动平台

多多啦网络游戏互动平台（www.DDLAA.com）是专业的数字娱乐产品交易平台，公司的宗旨是：通过为用户提供各式各样的网络游戏及相关服务，为用户的生活增添更多乐趣与色彩。

多多啦的管理团队成员均为互联网及网游领域的资深工作者，在这领域有多年的工作经验，对用户的需求有深入的了解。所以，多多啦是一个以新高度创建的网络游戏互动平台。多多啦不单纯只是销售游戏点卡，相反，平台致力于创建一个为玩家提供全方位产品与服务的网游平台，为玩家提供从点卡、以至在网络游戏过程中所需要的产品与服务。

多多啦提供的服务主要包括：

1.网络游戏的点卡销售和直充服务：以安全，快捷和方便的服务，让玩家在最短的时间内完成帐号的充值和游戏点卡的购买。为了向客户提供一个完善、安全的网上购物环境，多多啦采用了国际通用的VeriSign公司的安全认证服务。通过VeriSign的安全认证，用户购物的全过程都在128位加密保护之下进行，确保用户的交易安全。多多啦代理了多款游戏的直充，价格上有明显的优势，其中包括近期人气指数极高的《跑跑卡丁车》、《万王之王Ⅱ》的区域代理，以及多年来倍受追捧与爱戴的《魔力宝贝》虚拟卡全国总代理。客服人员经过专业的培训，保证365X7X24小时解答用户的各种问题。



2．免费的TS服务器服务：多多啦为各大游戏公会成员及网吧开辟了TS服务器，让玩家可以在游戏中享用团队即时通讯服务与队友进行沟通，增加团队作战的效率，增添游戏的乐趣。

3.内测游戏账号派发：多多啦致力为用户提供最好的服务。平台经常密切注意不同新游戏的内测时间，并为用户搜罗内测游戏的账号，在多多啦平台进行派发。



4.其他服务：将会陆续推出。

现在，多多啦正朝着更"创新"的方向去努力，力争把更多、更创新的网络游戏服务带给广大玩家，在这里，不是单纯的买卖关系，你还会交到更多的朋友，体会到游戏带给你的乐趣，体会到多多啦带给你的乐趣。

双强联手 引领双核新潮流

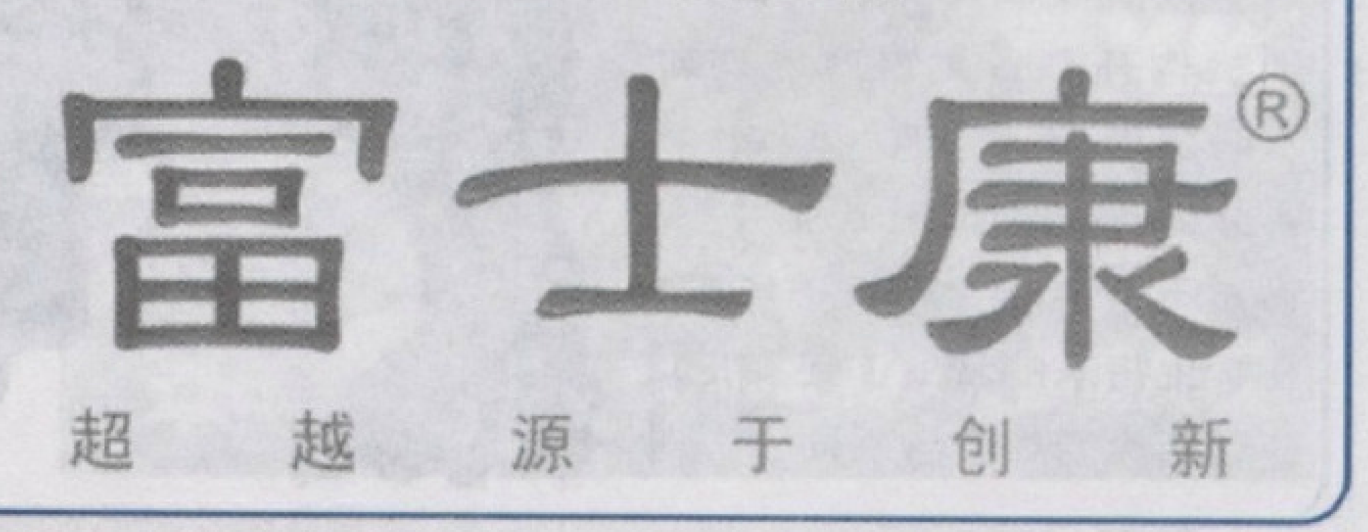
近期，一线主板大厂富士康以WinFast品牌推出了基于AM2架构处理器的主板K8T890M2AA，受到了广大用户的关注和青睐。

随着AM2接口处理器的不断降价，价格适中的主板就成为广大用户在攒机时的首选。富士康K8T890M2AA采用的是威盛K8T890芯片组，威盛的产品一直以性能稳定而著称，并且坚持走低价路线。与其他支持AM2架构处理器的芯片组相比较而言，在相同的功能上，威盛的价格有非常大的优势。这样一个无论是性能、价格还是品质都非常强大，稳定的芯片组，与富士康一贯的高品质中价位的市场策略不谋而合，这也使得富士康K8T890M2AA主板，一经推出，就备受广大K8用户的赞誉。而这款K8T890M2AA售价仅为599元，迅速攻破用户的心理防线，占领了K8用户市场，也成为校园双核产品新宠。

作为国际大厂，富士康自然不会让旗下主打品牌WinFast有丝毫逊色：这款K8T890M2AA全面支持Socket AM2架构AMD Sempron、Athlon 64、Athlon 64FX、Athlon 64X2（双核）处理器，支持双通道DDR2 800/667内存等功能，支持磁盘阵列RAID 0、1、JBOD，同时内置了千兆网卡。更为可贵的是，主板上采用了大量高品质防爆电容和电感，可谓不惜工本，让关键的供电部分稳定性倍增，确保了系统稳定性和超频潜力的发挥。此外，这款富士康K8T890M2AA主板全系列采用高品质富士康品牌连接器，富士康的连接器是目前用在主板上最为高级的连接器品牌之一，耐拔插，寿命长，电气性能好，质量上相当有保证。而主板人性化的设计，支持ROHS，绿色环保无污染的材质也使用户更加放心使用。

高集成度和不错的扩展性能令富士康K8T890M2AA在整合主板市场独树一帜，优良的做工、奢华的用料以及三年保修的售后服务，成为普通学生、家庭和商务用户组建低成本高性能电脑系统的首选。

目前，富士康和威盛联袂推出的"双核进校园"活动正在如火如荼的进行中。参与活动，还有机会赢得富士康提供的超值大奖，详情请登录富士康官方网站：www.foxconnchannel.com.cn进行查看。

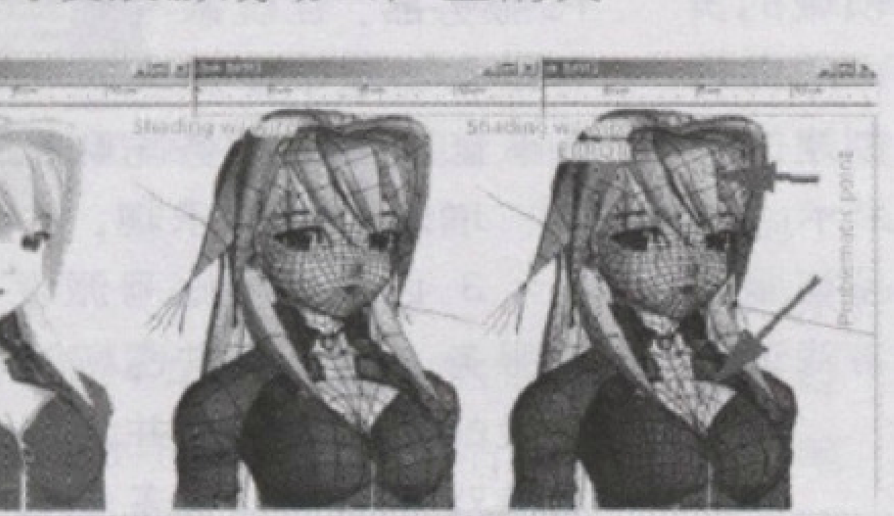




上海大学

游戏影视动画教育的领跑者

近年来，受国家鼓励发展游戏和动漫创意文化产业的政策导向以及各地政府对发展游戏动画产业的具体政策上的扶持和引导，同时一些游戏开发运营厂商如盛大、九城等企业的迅猛发展，刺激和带动了我国自主国产游戏的开发，但同时大量优秀游戏开发人员的缺乏又成为制约我国游戏产业进一步发展的瓶颈。



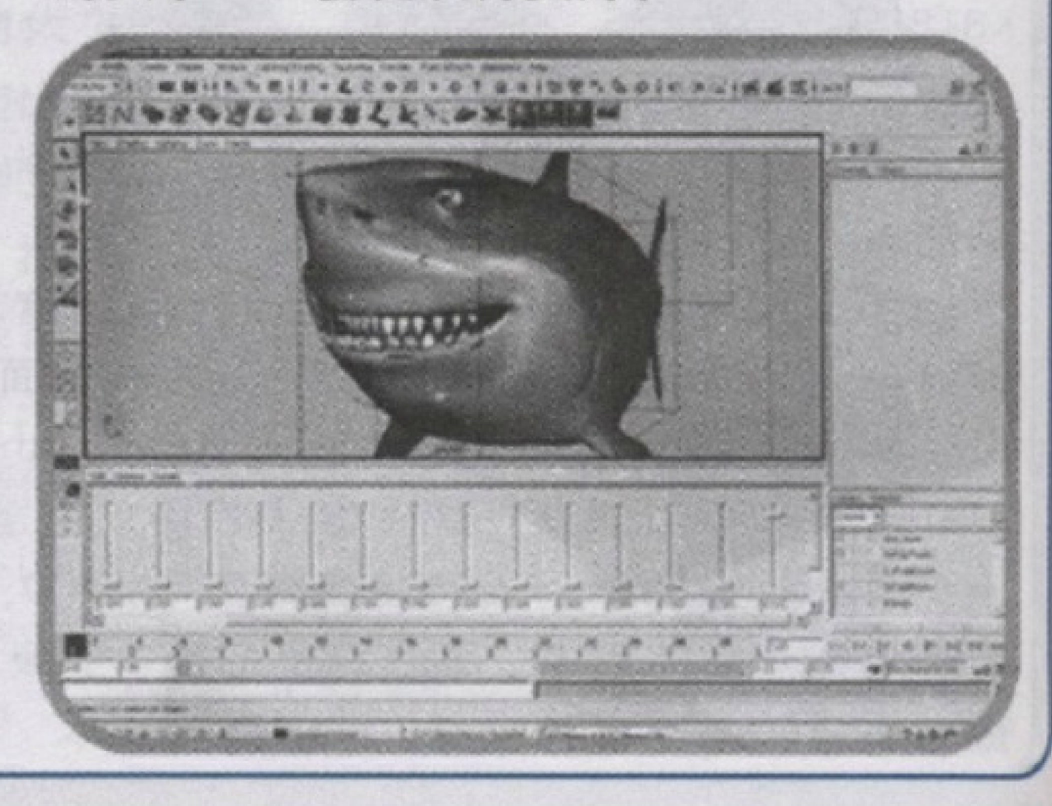
当前，国内游戏软件人才培养存在着两大症结，一是游戏相关专业单一，二是培养模式和教学方法不得当。为了从根本上解决人才瓶颈问题，上海大学成人教育学院从2002年就致力于专业游戏软件人才的培养，通过与上海CIA数码科技进行合作，整合加拿大、日本、韩国专业数字艺术教育资源，开设了特色游戏影视动画专业，在国内开展专业游戏动画职业化教育培训，迄今为止为中国游戏产业培养了超过一千人的专业人才，获得业界的广泛好评。

CIA数码副总经理吴志坚表示，目前，国内游戏产业的巨大发展前景吸引很多院校开始申报游戏设计专业或各类培训机构开办各类游戏培训班，纷纷想涉足这一新兴领域，但要办好这样的前沿专业并不容易，不但要综合考虑市场需求和学生将来的就业，还要把这些思路贯彻在教学层面，在课程筛选、教学方式、实训基地建设上都要精雕细琢。而很多学校可能在设置这些专业的时候，还没有认真考虑过这一问题。从上海大学CIA多年从事游戏教育培训的经验来看，学生刚进校不但要学习素描、速写、色彩、构成等传统艺术课程，还要学习游戏概论、游戏引擎、游戏企划等专业基础理论知识，并且要在老师的带领和指导下，以实际的游戏项目为主导，参与创作游戏企划案、创作游戏脚本、设计角色和场景制作等技能，掌握游戏开发流程和有关专业知识，以获得对市场化游戏、动画制作的感性认识。CIA数码的教育与制作团队拥有多年影视游戏动画制作历史，主力师资参与制作过《传奇》、《宝莲灯》、《小兵张嘎》、《X MAN》等知名游戏动画作品。为了开阔学生视野，上海大学CIA还经常聘请国内外优秀的游戏、动画设计专家为学生传授经验。



为适应国内广大游戏爱好者的强烈需求，上海大学成人教育学院与CIA数码合作将面向全国招收游戏动画专业学员。该次招生是CIA的第十四期班，学习将以游戏动画，游戏美工为重点方向，同时还会教授游戏策划等方面的综合知识，力求培养出完全与企业需求相符合的职业游戏专业开发人才。开学将在10月底。招生电话是021-62539082，网址是www.cia-china.com。

正如部分学生所言，"进入上海CIA学习，就感觉自己的游戏制作的理想开始实现了。相信上海大学CIA游戏专业的每一个学生都将在游戏产业中演绎他们自己的"传奇人生。而作为中国游戏职业化教育的开拓者和先驱，一分耕耘，一分收获，相信上海大学CIA会发展得更好。



平民上"扣肉"，威盛PT890 成就"吃肉"之梦！

威盛科技作为世界知名的芯片组厂商，其主板在全球以高科技和性价比优异著称，在充分把握各类国际标准与领先功能的合理运用的同时，充分发掘芯片组的潜能，以低廉的价格、创新的设计理念带给我们一个又一个的惊喜。ROHS 芯片级的生产厂商，创新设计的 DualStream64、StepUp 技术为终极的内存支持与优化带来了新生……现在，威盛又推出一系列低价优质的 Conroe 芯片组——PT890，让消费者以极小的代价享受最新的科技。

PCI EXPRESS
PT890
• P4,Pentium-D@ 1066 MHz
• 65 nm/Extreme CPU support
• Single Channel
• DDR 400 & DDR2 533
• PCI Express Pro (GFX+Peripherals)
• 8X V-Link
• ES: Now
• MP:Q1,06

PT890 持超线程技术、双64位通道，DDR-1 266/333/400、DDR-2 400/533、支持全系列 Intel® Pentium® 处理器，更是支持最新最强大的 CONROE 处理器！支持最新国际标准图形接口、1 个 16X 之 PCI-E 图形接口、2 个 1X 之 PCI-E 设备接口、南北桥互连 Ultra-Link（1GB/s）、集成10/100 自适应网卡，VIA Vinyl™ Audio 8 声道音频HD Audio。而更为关键的是，PT890 在具备了强大技术规格所保证性能的同时。而支持很多只有 VIA 所独有的技术功能。其中包括：支持其独有的南北桥之间的连路采用 Ultra V-Link 总线技术，Ultra V-Link 界面能够从 南桥芯片和威盛北桥芯片实现高达 1066 MB/s 的数据输出速度，还能够提供当今要求越来越严格的多媒体应用程序所需的必要带宽和降低潜伏时间。从而可以确保数据传输、程序调用、运行的流畅。





前面说到 DualStream64 和 StepUp 技术会给内存支持与优化带来了新生，下面我们就来详细看看他们到底有什么作用！

采用独有的 StepUp 技术 PT890 芯片组，可以同时支持 DDR266/333/400，以及 DDR2 400/533/667 内存，可让用户在适当时候升级使用 DDR2 内存。同时也可让主机板制造商根据市场的不同需求来使用 DDR 或 DDR2 内存。是一种非常经济的 DDR 和 DDR2 共存的主板方案。从而提高产品的性价比。

而 DualStream64 是一个优化系统性能智能最高的双通道内存控制器，它使用几个革新的技术可以轻快的访问系统内存：

1、增强数据预取（Prefetch）协议

2、增加了内存分支预报和使用更大的片内分支表（Branch Table）

3、采用严格的内存读到写 Turn Around（快速 Read-to-write Turn Around）技术来改良时钟周期。所谓 Turn Around 是指改良内存读－写周期的一种方式，当内存控制器在一条读命令之后立即接着一条写命令时，当写命令在初始化之前会加入附加的时钟延迟。使用了内存读／写 Turn Around 技术之后，可以取消这个附加时钟延迟，这样能够提高内存子系统的性能。当然这也需要内存模组支持才行。

其实早在KT600，PT880 上面 Stream 的内存优化技术已经现实了足够的威力了，当时正是凭借着 Stream 技术 KT600以内存单通道的甚至打败了NF2的双通道，而INTEL 方面当时打开了PAT 功能的 875P 芯片组在内存性能上几乎没有敌手，结果完败了具有 Stream 技术的 PT880。从这些方面可以看出 Stream 技术的确对整体性能的提升是很有帮助的。

另外PT890 采用的是其独有的模块架构平台（Modular Architecture Platform）。加之 VIA 的弹性和高度可升级的设计理念。所以它是允许许主板厂商针对不同的市场设计和选择南桥的。其中包括了 VT8237、VT2837A、VT8251 三款，分别满足不同层次人群的需要。

面向初级用户的 VT8237R 支持了 4 个 SATA 硬盘以及 RAID 整列，支持 Vinyl Gold 音频，以及成熟稳定的 VT6103 网络控制芯片。而面向多媒体用户的 VT8237A 在前者的基础上加入了对 HD-AUDIO 的支持。让大家在花费不多的情况下享受高品质的音频单元。当然对于发烧友而言的 VT8251 不仅支持了 HD-AUDIO，还支持最新的 SATA2 3G/S 硬盘和 NCQ 技术，从而可以使整机性能得到有效的提升。这样大家可以充分根据自己的要求来选择合适的芯片组，而避免了不必要的花费。

不得不说的价格，965/975X 如今作为 INTEL 高端的 CONROE 芯片组价格高的离谱，就拿现在市场上有销售的主板来说无论是 ASUS、GIGA、还是 MSI 价格都超过了 1500，元有的甚至超过了 2000 元。

而作为一个老牌芯片组制造厂，秉着把客户的利益放在第一位的宗旨。VIA 的产品一直以性能稳定而著称，并且坚持走低价路线。事实也是如此，VIA PT890 与前者相比较更是便宜了 1000 多元的价格，让人为之赞叹！要知道一块 PD820 和 CONROE E6300 的差价也就是 700 元。



小小存储卡 撬动中国大市场

必恩威（PNY）谋求在中国的品牌发展

近日，PNY 的西安形象店竣工落成，标志着 PNY 形象店工程的启动，同时也是 PNY 进军国内市场的又一大举措。PNY 是来自美国的第一品牌，也是国际存储领域的领导企业，2006 年 4 月，毅然宣布全面进军中国内地市场，一个是迟来的国际大品牌，一个是竞争纷繁的庞大市场，PNY 到底能不能成功呢，人们观望着，也许对 PNY 的背景、产品和她的行动作个仔细的考察能给我们一些启示。

背景不凡，PNY——迟来的国际大品牌



"PNY"的名字取自于英文单词的巴黎和纽约（PARIS and NEW YORK），1985 年成立于美国纽约的布鲁克林，同时把其法国分公司纳入，并在 1988 年成为一家全球化的公司，20 年来 PNY 一直致力于存储产品的研发和制造，目前在美国、英国、法国、德国、爱尔兰拥有多家制造工厂、研发机构与行销据点。

PNY 于 1991 年把其总部迁至美国新泽西州的 Moonachie，同年建立了内存生产线，1993 年正式进入全球零售市场；1994 年通过 ISO9001 认证，并于成立后的五年内在 OEM 市场和零售市场崭露头角；1997 年 PNY 电子公司更名为 PNY 技术公司，并开始生产除内存以外的其它电脑周边产品，将总部正式定于美国新泽西州的 Parslppany；1998 年美国加利福尼亚 Santa Clara 工厂增强了库存管理系统，使得在物流及库存管理上更加及时和快捷；2001 年 PNY 全面扩展了产品线，包括内存、各类图形显示卡和其它的电脑周边产品；2002 年 PNY 在中国台湾设立办事处，同时进入 NVIDIA 专业高阶图形显示卡市场；2003 年，为提升效率 PNY 建立了更好的物流系统，同时成立中国台湾分公司以强化对于价格快速变动所需求的原物料掌控度，形成和扩大与其竞争对手之间的差异性成本优势；2004 年扩大了新的消费类产品线（包括 Vibe 系列 MP3、Attache 系列优盘），同时也接收定制合同等新业务，在北美地区获得了成功。从 2005 年开始，PNY 着力开拓蕴藏巨大消费潜力的亚洲市场，2006 年 4 月正式宣布进入中国大陆市场。

回首 PNY 的 20 年风雨历程，是一个不断发展壮大的成长过程，目前 PNY 的产品行销欧美，具有很高的市场占有率和极高的声誉。据 2005 年统计信息，PNY 内存产品目前在全球零售市场排名第一，显卡产品在北美、欧洲市场排名第一，存储卡产品销量在北美处于第二的位置，而旗下的闪存盘产品在北美销售排名第三。

来自巴黎与纽约的惊喜，PNY 丰满的产品线

作为一个国际化的科技巨人，PNY 除了掌握相当强的研发和技术实力，同时拥有内存和显卡业务，而这样的企业并不多见。目前 PNY 的产品组合阵容强大，包括计算机内存、闪存卡、优盘、PC 显卡、服务器显卡、数码娱乐产品等相互密切关联的产品。

PNY 内存产品在美国零售市场作为领导品牌，被广泛应用于 Apple、Compaq、Dell、Gateway、HP、IBM 和超过 5000 个以上不同的操作系统、笔记本电脑、打印机内存以及服务器内存。PNY 以其便捷的安装方式及 100% 的兼容性获得了业界的认可。目前 PNY 内存产品家族包括 SDRAM、DDR、DDRII 内存，从台式机、笔记本电脑内存到高端服务器内存种类齐全。

作为"全球认证合作伙伴"PNY 显卡产品线全部经过 nVIDIA 特别授权，是 Power PC 显卡产品中的唯一分销伙伴。PNY 同时也是 NVIDIA 授权欧洲和美国的 Quadro 专业图形卡代理伙伴。

PNY 存储卡产品几乎涵盖了所有现有的存储卡种类，从 CF、SD、MMC-mobile、Mini-SD 到 micro-SD 卡，全球销路表现良好。

小小存储卡撬开中国的大市场

存储卡产品面对的是最广泛的消费者人群，同时也是最能彰显品牌魅力的产品。凭借强大的技术实力和全球运作的国际背景，PNY 在国内市场上的新品推出速度令人相当的惊人，今年 4 月份才宣布进入中国市场，就同步推出了 PNY 全系列的存储卡类产品；紧接着于 5 月份，PNY 宣布 512M microSD 实现大量供货；PNY 马不停蹄，在 6 月份宣布高达 2G 容量的 MiniSD 供货，8 月份 PNY 又率先宣布容量 1G 的 microSD 上市。我们看见了 PNY 一次又一次走在了行业的前面。

关于 PNY：

PNY 是提供计算机内存、快速闪存、USB 闪存盘、数码娱乐产品，消费类（Verto）显示卡和专业工作站图形卡（NVIDIA Quadro）的国际性领导厂商，在高品质计算机和数码存储产品领域，PNY 产品行销欧美，有很高的市场占有率和极高的声誉。欲知更详尽的信息请浏览 PNY 公司网站：www.pny.com.cn。

19 英寸宽屏时代来临
BenQ 液晶显示器抢夺市场先机

宽屏时代已来临！宽屏液晶市场的增长近期已成为市场瞩目的焦点，业内分析机构预测，2006 年宽屏液晶显示器将占据液晶显示器 10%～15% 的份额，19 英寸、20 英寸宽屏液晶占据大半江山，其中 19 英寸宽屏以较高的市场关注度成为绝对的主流。各品牌纷纷加大力度投入宽屏产品，谁拥有实力，谁就能抢夺市场先机！

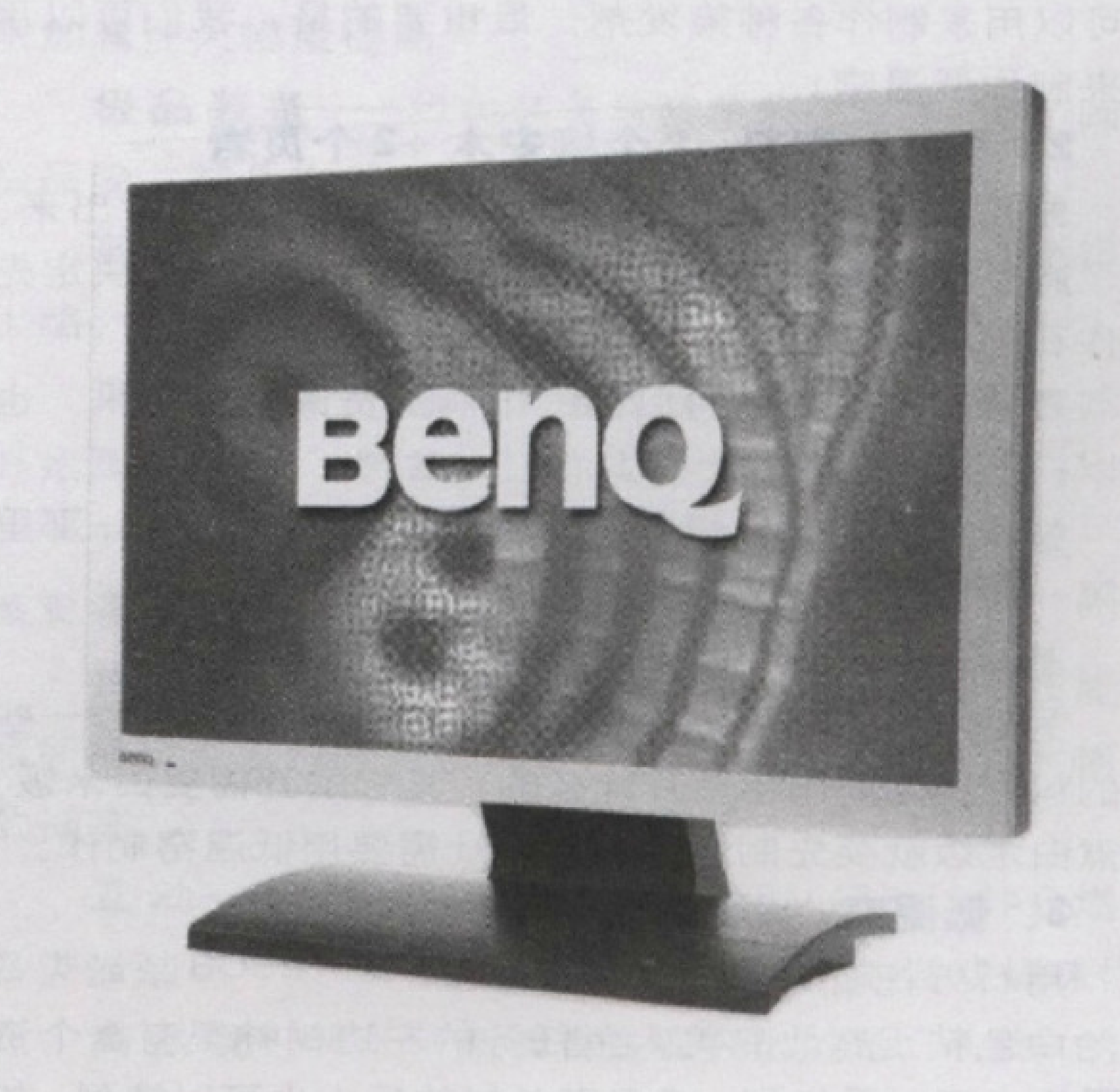
2006 年可谓宽屏液晶显示器的普及元年，究竟宽屏有何优势？专业人士研究表示，宽屏屏幕 16:10 的画面比例更符合人眼视野的黄金分割，相较于传统 4:3 屏幕令视觉更舒适；而宽屏拥有更宽广的视角，可在一个屏幕内显示更多信息，有效提高效率。无论是个人数字影音或是行业、办公应用，19 英寸宽屏都可令用户获得最丰富的视觉感受。

值得重视的是，液晶显示器行业并非单打独斗，而是整个液晶产业链的环环相扣，优质液晶产品背后一定是液晶面板厂商的紧密配合。一线品牌BenQ 背靠集团企业——全球前三大面板制造商友达光电，获得长期稳定的优质面板供应。友达为全球少数可供应大、中、小完整尺寸液晶面板的厂商，尤其在大尺寸、宽屏幕、响应时间技术上独占鳌头——这对于BenQ 液晶引领大屏、宽屏潮流，保证超越主流的规格与设计，具举足轻重的作用。今年友达与广辉合并，掀起全球液晶面板业的一阵冲击波。合并后的新友达拥有最具经济效益的五代线及六代线，在液晶面板产能方面与前两大（三星、LG 飞利浦）不相伯仲。而据 DisplaySearch 统计，第一季度新友达在面板出货量上位于全球之冠，傲视群雄。

液晶以宽屏为主流的趋势明显，友达除已量产的 20 英寸宽屏面板，19 英寸宽屏面板也将在第三季度大规模量产，藉由尺寸齐全的宽屏面板生产，友达将参与宽屏市场的完全竞争。而在强大产业供应链优势及更好的面板资源支持下，BenQ19 英寸宽屏液晶显示器也将积极作出市场反应——被誉为“19 英寸宽屏液晶时代新标竿”的 BenQ FP92W 重拳出击，以 1799 元的超值价格角逐市场，推动 19 英寸宽屏时代的来临！

作为真正符合消费者应用标准的宽屏机种，FP92W 拥有简约的风格、宽大的底座、以及巧妙的 OSD 按键侧面设计，显得专业而大气；1440 × 900 高分辨率、5 毫秒极速黑白响应时间，不愧为游戏“利器”；DVI/D-Sub 数字／模拟双讯号输入，有效保障了显示画面纯净逼真，适合影音娱乐、网上冲浪、处理文档等应用；通过严格的 TCO'03 安规认证，FP92W 可实现高达 50000 小时的超长灯管寿命，并符合欧盟 GP 绿色无铅产品标准，拥有出色的环保节能表现，更加体贴家庭用户。其中，5ms 黑白响应时间以及 DVI 数字接口，是目前市面上同等价位宽屏产品中所不具备的。

视讯领导品牌 BenQ 在市场反映速度、技术创新能力、及产品品质等方面均显王者风范。随新友达发挥综合效能，持续赢得全球面板市场好成绩，BenQ 液晶显示器也作出积极的市场反馈，以更精彩的液晶产品回馈大众！



关于明基电通

明基电通成立于 1984 年，产品与技术涵盖数字媒体、计算机系统及周边、网络通信及光储存等数字汇流之 3C 领域。2001 年 12 月，明基电通正式发布自有品牌 BenQ，并以“时尚产品网络化”为核心发展概念，涵盖手机、笔记本电脑、液晶显示器、液晶电视、投影机、光盘刻录机、DVD 刻录机、数字随身听、数码相机、扫描仪、键盘鼠标等多元化产品线。明基电通 2005 年全球营收为 50.4 亿美元。更多信息，请至 BenQ.com 浏览。

飘流幻境战斗辅助工具制作攻略

飘流幻境这款游戏以冒险和求生为主要特色，一开始大家都被冲到了一个小岛上，然后被传说中的鲁宾逊救了，再然后我们就必须在残酷的大自然中生存下来。要生存就必须制作各种各样的工作来让我们生存。

民以食为天，首先是吃的，然后是穿的、打怪用的装备武器等，下面是笔者关于游戏中的物品合成制作从无到有的小攻略。

一、民以食为天

要想在飘流中制作出大的工具，就要先制作小工具，他们是环环相扣的，下面我们先制作基本的工具。



1、椰盆：椰子

在克兰村外岛的椰子树上摘椰子，我很郁闷的是每次去都摘不到，有人在那守着摘，无意间我做了克兰村小狗跑掉的任务，任务物品就是两个椰子。

虽然椰子可以直接吃，但是我们还可以用来制作工具，先用椰子制作一个盆，制作完之后还会有一个椰盆和椰肉，椰肉可以吃，椰盆可以用来制作各种染发剂，最重要的是，我们可以用它来制作低温窑！

2、石刀和刨刀：2个柳安木+2个页岩

制作低温窑需要柴薪，柴薪需要普通木材劈出来，为了避免浪费掉材料制作不必要的工具，所以我决定先制作石刀和刨刀。

页岩可以去克兰村后山的山洞里资源采集点采，也可以打石头怪出来。

柳安木材在北岛拯救妮丝的地方有一个木桩，那里每隔一段时间可以去拿柳安木。

基本小工具制作完以后就放到工作平台上。

另外，石刀不仅可以用来砍柴，还可以用来制作一些生的料理，比如说生鱼片什么的，其它的都需要白米饭，要煮白米饭就要先制作一个灶，灶需要用低温窑制作。

3、低温窑：4个白色粘土+5个柴薪。

用石刀把普通木材劈成柴薪。

白色粘土在北岛美人鱼任务的左边树林里有一个资源采集点可以采集到，或者克兰村的后山也可以搞到，如果实在搞不到，就只好开一个号去钓鱼了，可以钓上来。

材料到手以后就赶紧制作低温窑。

4、灶：干掉的粘土4个+砖块8个+柴薪5个

干掉的粘土可以在克兰村矿坑找到，也可以去打淤青的蚯蚓掉，还有珂克山洞及南岛的通道里面也有。只不过打得比较辛苦，我好像死了无数次（10级）。



砖块用低温窑制作，需要粘土1个，柴薪2个，这些都比较容易，钓鱼拿得多，还有资源采集点也经常搞到，实在不行可以去威灵村的左边葡萄架下拿。

灶制作完以后就可以去煮东西吃啦，什么米饭啦，料理啦，太多了，吃个饱吧。

二、锦衣夜行

民以食为先，衣次之，但是却不能没有。下面我们来制作衣服吧！

1、缝衣针：铁丝1个，需要磨刀石制作。

（1）磨刀石：需灰色粘土2+柴薪2

灰色粘土在克兰村矿坑和北岛的湖边都可以拿到。

材料拿到以后用低温窑烧制磨刀石。

（2）熔铁炉：制作铁丝用。

磨刀石制作完以后还需要一根铁丝，铁丝要用熔铁炉来制造。

熔铁炉用低温窑可以制作，需黑色粘土4个+黄色粘土2个+铁矿1个+柴薪5个。

黑色粘土和黄色粘土都可以在北岛和克兰村的资源采集点拿到，不过我直接去打黑色土石怪、黄色土石怪比较容易搞到，铁矿在打这些石怪过程中也可以搞到，或者钓鱼。

（3）铁丝：铁矿1个+柴薪1个

铁矿直接在矿坑拿。

缝衣针制作完了，它需要前奏的工具很多，为了避免时间浪费，所以我在前面制作其它工具的时候也顺便制作了它所需要的工具。这样就快得多了。

用缝衣针可以制作：防弹衣、皮袋、沙袋，他们也需要很多材料，不过都可以制作出来。

2、纺纱机：



不管是制作什么衣服，都必须用线，线要纺成纱布或者其它的布才可以制作成衣服。

纺纱机可以用刨刀制作出来，需要四个柳安木材和两个木制轮轴。

木制轮轴用石刀制作，需要柳安木材。

纺纱机可以把棉絮制作成棉线，麻草制作成麻线，麻绳等。

3、织布机：

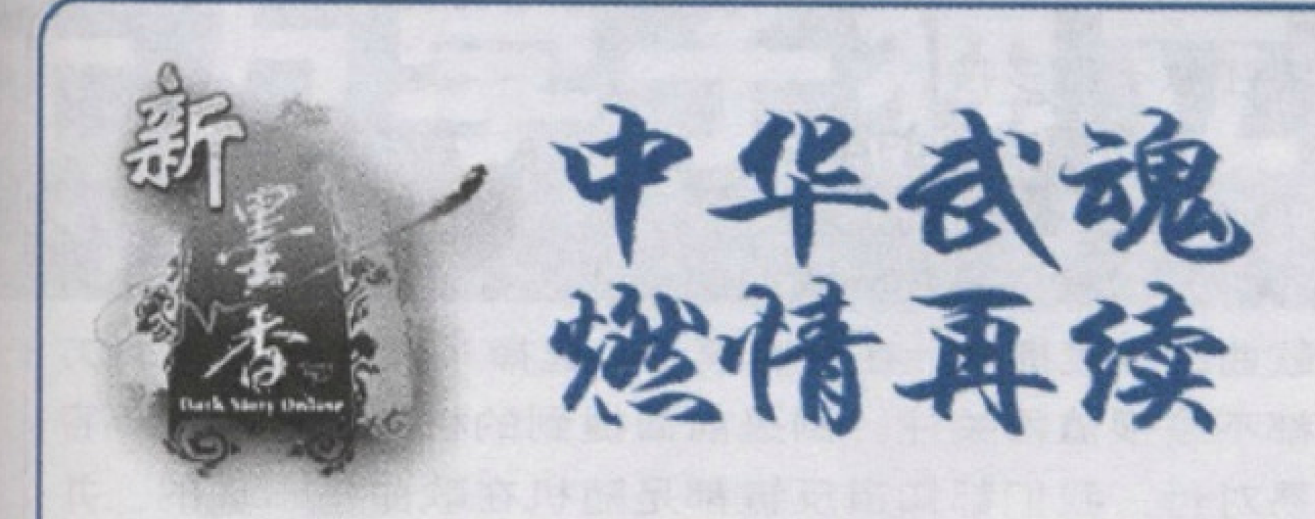
把线织成布需要织布机，织布机用刨刀可以制作，需要8个柳安木材。

织布机可以把麻线织成麻布，棉线织成棉布。

飘流中的防弹衣需要工具，但是制作其它的防具衣服只需要合成就可以了。就是直接用合成桶来合成各种材料，再把材料合成为衣服，



但是制作衣服的一些材料都必须要用到这些工具，工序很多，我制作一个步兵头盔从头到尾至少需要20道工序，如果把制作工具的工序也算进去，需要106道！



游戏名：新墨香
游戏类型：畅快"杀戮"的武侠网游（MMO）
运营公司：腾仁信息
官方网站：http://www.mx2.com.cn

全3D武侠MMORPG游戏新墨香作为中华武侠魂的再续，不仅吸收了从前《墨香》内秀丽山河的景色，江湖豪侠的武林盛世，且较以前版本，各个游戏系统都得到了大幅度的提升。相信更有特色的游戏系统将为玩家带来更加丰富的游戏乐趣。



武器特色显著

各种武器，尽显超凡功夫！这一点正是《墨香》武侠主题中的精髓。在新墨香中，这一武侠精髓表现得更加淋漓尽致，各种不同的武器不仅大大提升了攻击力，而且各自的特点也更加显著：

剑：虽然攻击力比较中庸，且无法输出高额的伤害，但相对稳定的攻击力使得这类武器也倍受玩家的喜爱。

刀：虽然输出的伤害相对不稳定，但是高额的攻击使得无论你是在面对怪物还是对手的时候，都有可能打出致命的一击。

枪：由于枪在长度上的优势，使得它更善于对目标的追击。并且，枪系武功所耗内力较少。

弓：新墨香中唯一具有大范围远程攻击的武器，是远距离狙击目标的首选

拳：具有击晕和击退的特效，在玩家被怪物围攻，难以脱身时，此类武器的作用则更加突出，当然，在对付单个目标或PVP时，拳类武器也有不俗表现。

暗器：中程毒性攻击。作为中程武器，虽说没有类似于弓的大范围远程攻击，但是附带的中毒效果也不容小视。

不同武器，各有优势，相信你在新墨香中无论选择何种兵器，都能够得到不同的收获。

全新任务系统

新墨香拥有全新的任务系统。在这一全新的任务系统拥有极为有趣的剧情，进行方式也与从前截然不同，玩家在进行任务也不再枯燥无味。当然了，新墨香内的NPC也毫不吝啬，完成他们给予的任务不仅能够获得大量的金钱、技能点，甚至极品道具等更多更具有诱惑力的奖励，面对这样的奖赏，你还能不动心吗？

全新的任务系统也更加体现了新墨香的整体游戏性，相信你在新墨香内的武侠生涯将会更添一份乐趣。

全新怪物系统

新墨香中的怪物在地图上重新调整了分布，强度也普遍加强，同时掉宝率较以前也有大幅度提高。新的怪物系统不仅加强了挑战的乐趣，也给热衷寻宝的玩家更刺激的游戏体验。新墨香中的怪物分工也更加专业化：

材料怪：若你正准备合成具有超强属性的装备，却又苦于手头材料紧缺的话，那这种怪物就完全符合你的需求，材料怪所掉落的物品以合成装备的材料为主。

装备怪：顾名思义，装备怪以掉落装备为主，这可是寻宝赚钱的首选。

经验怪：如果你需要练级的话，这类怪物就再适合不过了。高额的经验能够给你最刺激的爬升体验。

除此以外，新墨香在其它方面也有显著的提升和改进：

防具——各种防具属性同样具有明显特色，新墨香中的防具共分9大种类，装配要求按等级循环上升，且附加属性大幅度提高。

极品装备——绿色装备与套装系统完美结合，圆你极品梦：神兵在手，所向无敌。

药品功效——大幅度降初级药品价格，让新手轻松上路。

道具贩卖——按地图等级层次重新分配、各大城市开始贩卖"+3"装备，让你实力大增。

升级、合成——公式作了合理性调整，让升级、合成更条理清晰，工匠们不再一团乱麻。

技能——技能学习将按等级层次进行调整，技能升级所需技能点也将重新调整，技能效果也将得到大幅度的提高。

互动——调整组队利益，鼓励团队行动，并且增设各类强劲BOSS，更加突出团队互动娱乐的游戏趣味性。

高强度PVP——新墨香主要突出的是"杀戮"的概念。延续《墨香》原始的玩家形象，新墨香更加突出表现PK战斗的畅快淋漓的感觉，也体现了玩家感受游戏高自由度的直接感受。相信这一点更加符合那些喜欢与其他人切磋较量的玩家要求。

正在不删档内测中的新墨香表现出一个更为崭新的游戏系统，也将会有众多新鲜事物出现，相信经过精心打造后的新墨香将以更加丰富的内容和更加完善的游戏环境，让喜欢武侠的您，体验到最前沿的中华武侠文化。





V4.5歌曲：攻克《舞娘》难点

《超级舞者》中的《舞娘》编曲和键位编排让人措手不及，不禁对舞娘的敬佩油然而生。能完整不漏地完成这首歌曲的舞步的确不容易，在歌曲中隐藏了不少高难度的键位以及变化莫测的歌曲节奏变化。下面就让我带大家解读《舞娘》，教大家如何在"炫舞新娘"版本征服《舞娘》吧！

难点一：攻克变速

《舞娘》歌曲的灵感来源于印度的歌曲，并且添加了许多HIP HOP的元素。在歌曲进行的过程中，经常会有JOLIN低声轻吟的片断，此时歌曲中并没有过多的伴奏。体现在《超级舞者》中就成为一段节奏的变化，紧随着突如其来的变慢，就是突然的加速，而且位于这个部分的刚好就是两段长音。在第一段长音进行的过程中歌曲的节奏瞬间变慢，而后歌曲高潮来临，节奏突然加快，另外一个长条也随之快速出现，于是很多玩家都无法较好地抓住第二个长音的节奏。很多情况下会根据第一个长音的出现而提前按下了第二个长音，或者注意到了歌曲的突然变慢，却没来得及对加速的长音做出反应，造成失误。

另外需要注意的地方是当出现加速以后，那个长音必须立即将手放开。一般玩家都会选择3X或者4X进行游戏。在这个速度下，这里的加速很容易被错过而忘记松手导致bad，要完成PERFCET就是难上加难了。

难点二：打败高速乱键

这是整首歌曲的高潮部分，也是《超级舞者》里面《舞娘》最让人激情澎湃的地方。感受眼前的箭头飞舞，听着节奏感强劲的键盘拍打声，看着COMBO的不断攀升，实在一个爽字了得。和着激情的歌唱，我也在《超级舞者》的世界里忘情的舞了起来，那一个个让身旁的GG热血沸腾的舞步，不正是舞娘美丽的体现么。在这一段舞步中尽量听准歌曲的鼓点，将视线集中在画面中部，同一时间能注意到更多的键位变化，争取在这一连串单键和双键相互夹杂的舞步中获得更高的连击数和PERFECT数，将会是你获胜的关键。

难点三：横扫机关枪

机关枪，指在歌曲中后部出现的一段方向右的连击，并且夹杂了向上的箭头相见出现。虽然看起来很密集，貌似很恐怖的键位，其实每一个箭头都跟歌曲的节奏密切相关。这个时候就要相信自己的耳朵，听见多少个鼓点就按多少下，就可以避免出现漏掉或者抢拍的现象了。此外就是要注意旁边的单键，每两拍出现一次，需要注意不能多按。

不同模式下的难点

1、反键模式

反键模式是较受欢迎的模式，可以在一定程度上将歌曲的难度提升。在反键模式中选择《舞娘》，其他地方都不是很值得关注，倒是前面提到的机关枪部分最不容易对付。我们都知道反键都是随机在歌曲中出现的，并没有固定的位置。而机关枪部分是一大段连续的方向箭头，反键发生的几率比较大。同时反键在其中出现的位置却又无法预料。正常的情况下，对付机关枪我们只需要注意歌曲的节奏连续按就可以顺利通过。即使无法获得完全的perfect，也不会出现连串的bad。在反键的时候，中间被光圈包围的方向箭头需要按相反的方向，于是密集的机关枪就变得极其复杂了。这时需要先肯定这是一段节奏感强烈的连击，然后将注意力集中在反键的某个方向上。因为在每只手负责两个键的情况下，反键必然使用另外一只手来处理，明确这一点，就可以在变换手的同时将原来的手松开。就可以避免重复按键而出现BAD。要知道在这种键位中只要出现了一个BAD，后果就是出现一连串的BAD，惨况不容设想。

2、倾斜模式

在这个模式中，箭头变得更为清晰，甚至可以用比平时更快一点的速度。所以在这个模式中机关枪的难度明显减低了，但变速部分却令长音比平时更加难以判断始末。要想在这个模式中更轻松，方法就是看箭头的时候需要不停的向上看，记住即将要出现的箭头，变速的时候除了看你的节奏感，那就是考验你的RP了。

不同速度的应对之法：

不同的速度对每一首歌曲的影响都很大，在《舞娘》这首歌曲中主要也是对以上提到的几个难点产生作用。一般玩家应该大多数使用3或4速进行游戏，考虑到这首歌曲的节奏也并不太快。但是仍然会有一些龟速流玩家会使用比较慢的速度，究竟不同的速度对《舞娘》会产生什么影响？

1速：挑战集中力和节奏感。需要用最快的速度分出箭头出现的先后，然后根据节奏一一对应。

3速和4速：这两个速度都是比较大众化的速度，对各方面的要求都比较综合。在《舞娘》中这两个速度都可以让你看清楚机关枪的部分，然而对于变速的地方却难以把握了。

8速：根本就是对反应能力的一个极限挑战。体验飞一般的感觉。虽然是很多高手自虐的至爱，我却觉得对锻炼反应能力的并无多大帮助，反而对增加晕眩程度的效果来得更加明显。

体验《超级舞者》4.5新版本"炫舞新娘"，征服《舞娘》，你有这个本事吗？可以那就试试看吧！



歌曲名字：《舞娘》
演唱：Jolin
时间：2：44
难度：9



中国联通
首届“新势力手机网络游戏大赛”持续报道

一

自不久前我们报道的由中国联通主办、魔龙与腾迅协办的首届“中国联通新势力手机网络游戏大赛”自6月19日正式在全国范围内拉开帷幕的消息后，大赛在全国范围内的海选已进行了将近三个月。关于本次大赛不断有新的捷报传出。

继本次大赛的陕西分赛区与河北分赛区的比赛正式开赛之后，河南、甘肃、广东、上海、重庆、海南等分赛区的比赛也陆续开始。

8月23日，上海赛区的现场路演活动在繁华热闹的徐家汇美罗城商厦前成功举办。继河北、陕西之后，上海成为第三个完成总部手机游戏赛第一阶段任务的省级分公司。

早在8月8日，利用新势力代言人张韶涵首场演唱会在上海举行，上海分公司增值业务中心就在演唱会相关宣传物料上同步发布了“手机网游赛”接受报名的信息。上海联通的旗舰营业厅长宁路营业厅“炫生活”体验空间，还专门开辟了现场体验专区，接受用户报名和体验。在23日的徐家汇美罗城路演活动现场，上海联通和合作单位组织了精彩的现场互动游戏和体验竞技活动。腾讯公司带来了可爱的QQ小礼品，LG公司展示了刚上市的新款CDMA手机。活动从上午十点开始，就一直吸引了众多的联通用户当场报名和体验。因为仅限随身使用联通手机的用户参加，不少过路的移动用户在咨询台前直叹遗憾。一名姓张的小姑娘刚好全家路过，为了报名体验并获取优胜礼品，她把同行亲戚的联通手机全部找了出来，然后逐个测试体验QQ斗地主游戏，最后兴高采烈地得到奖品满意而归。当天，联通工作人员和腾讯的游戏客服人员接受了3000多人次的用户现场咨询，总计87名用户当场报名体验了手机斗地主竞技活动。上海本地手机网络游戏赛将分现场路演、网吧推广和体验区推广、参赛选手及brew用户培训三部分组成。除了前期已经开展的路演和体验区推广外，9月份上海联通将结合新势力校园用户，发展在高校内组织手机游戏赛现场路演，并利用游戏方深圳腾讯的网吧推广渠道，在全市各大连锁网吧开展“手机网游赛”的宣传和选手报名。



在甘肃赛区，9月3日举行的路演活动从一开始就吸引了广大用户的前来观看，联通工作人员现场给观众演示游戏操作程序，观众观看之后，争先恐后地要报名参加游戏，因报名人太多，用户在联通工作人员的指挥下排队报名。现场歌手优美的歌声及优雅的舞姿，让围观者阵阵喝彩，同时选手们激烈的PK，让用户自己不由自主地投入到游戏当中，使路演现场气氛异常热闹。游戏胜出者奖励QQ公仔、魔龙利纸器、魔龙笔记本等奖品。上午的路演活动一直持续到中午12点多才宣告结束。上午的路演活动结束后，很多用户聚集在一起，相互交流经验。还有很多没有来得及参加游戏的用户在路演现场久久徘徊，不愿离开，在得到联通工作人员下午活动继续的答复之后，才满意地离开，都说下午一定要来参加游戏大赛。同样，路演活动下午场从下午2时一直持续到5时方结束。地方媒体闻讯也进行了现场报道。

重庆赛区的路演活动于8月7日起在重庆歇台子营业厅开始举行。活动的前期准备时间长达一个月。歇台子营业厅是重庆联通营业厅最好、人流量最大的营业厅

二

在各地热烈进行的比赛活动中，参赛的选手们既有一家三口的倾情参与，也有众多独行侠单枪匹马杀将而来，他们对记者表达了自己的感受。

参加《传奇世界横空出世》比赛的一位玩家认为，“《传奇世界横空出世》非常容易上手，其实很适合我在上下班坐车时，或中间休息时玩一玩，而且我也在家玩《传奇世界》，这样能把手机上的装备传到网络游戏帐号里”。在现场，让感受最爽的还是，“可以直观的看到武器在砍怪时的视觉变化。”

而一位女性手机斗地主参赛者王小姐则认为：“以前玩斗地主都是在电脑上，在手机上玩今天还是第一次。”在上海赛区路演现场，王小姐一边把玩着自己刚刚获得的QQ公仔奖品，一边说道。不过因为当初在电脑上教王小姐玩斗地主的男友用的是移动的手机，所以今天没能和她一起在手机上联网斗地主，这让她多少有点遗憾。“不过没关系，他可以在旁边当我的教练，今天我们一起赢了40多分！而且手机连到现场的大屏幕上，其他的人也都能看的很清楚，大家一起看我的斗地主表演，感觉特爽，比在电脑上就三个人玩感觉强多了。”王小姐笑着说。

三

那么，在这过程中，作为赛事最直接的见证人——协办方腾讯公司和魔龙公司，其相关负责人和工作人员又有什么样的心得和体会呢？

魔龙公司商务部总监许杰说，各地比赛情况反映出这一活动受到了联通手机用户的热烈追捧。如果单纯从大赛本身的角度看，这一活动已经收到了良好的社会效果，但许杰更看重的，是这一活动带来的用户的认知，联通利用其强大的全国性推广渠道和高效的执行团队，将大赛及手机游戏的宣传送到了每个手机游戏用户面前。这些渠道包括了电视台、电台、报纸、杂志、网络、营业厅等种种。“你甚至已经能清晰地感觉到手机游戏市场的脉动在你面前不停地跳动，让你感受到一种新的兴奋”。她这样告诉笔者。

“非常有成就感！”在接受笔者采访时，腾讯公司SP部门的公关负责人如是表示。“目前，我们这个手机斗地主参与的玩家已经近万，并不断有新的玩家参与进来。令我吃惊的是，最疯狂的玩家居然已火拼超过了三千局。可以说，QQ新联网斗地主已成为目前国内最火的一款手机网络游戏！”这位负责人掷地有声。

腾讯公司总部一位工作人员则在采访中提到：“我们在目前已开展的河北、陕西、上海、甘肃、河南五个赛区的路演及相关推广活动是各具特色的，各个赛区都充分结合当地实际情况，采取了灵活多样的推广形式。比如河南赛区，便充分利用了腾讯公司在本地网吧庞大的分销渠道资源，打造了网吧推广模式，成为本次大赛成功推广的范例。在赛事进程中，我们认识到，只有切合当地实际，才能最大程度地满足当地玩家的参与需求。这种思路将始终贯穿在接下来的其它赛区活动中。”



{ 游戏边缘人群系列 }

玩出个样儿来给自己看



■本刊记者 Littlewing

玩了这么久的游戏，你觉得有意思么？这话从朋友的嘴里问出来，我不由得一愣。我喜欢玩《魔兽世界》，逛逛魔兽论坛，看到诸如“无尽的Raid”“我们要玩游戏不要上班”等抱怨，颇有同感。黑翼之巢、安其拉神殿、纳克萨玛斯——每周重复相同的内容，使用相同的技能，劳心劳力，何苦来哉？转念一想，又真的不能归罪于暴雪——人家一共才设计了五六个Raid副本，谁让你去无尽Raid了？自找的。这游戏，归根到底还是要看你怎么玩。

《夜宴》上映了，冯小刚的电影，笑场是免不了的。于是有人说他和《无极》一样，是形式主义的产物，早晚被一个“馒头”击倒。《越人歌》，章子怡，剑舞，从葛优嘴里说出的诸如“复仇的欲望”之类的舞台剧台词……抛开“形式大于内容”的观念，别对“厉帝推油”之类的场面嗤之以鼻，《夜宴》依然有很多看点。影迷总是喜欢把《夜宴》当作一部古装大片来看，与前面的《英雄》《十面埋伏》《无极》和后面的《满城尽带黄金甲》对比，把有没有笑场作为判断导演是否技穷的标准。其实，我更愿意把《夜宴》当作一幕话剧，或是形式华丽的歌剧来对待，那么，你将逐渐融入其中，被冯小刚式台词的张力所吸引。其实，谁都知道五代十国的人不会说出“你的寂寞打动了女人的心”这么拽的台词，但放在舞台上，演员们这么演起来，却具有一种夸张的美感。就算是《无极》，你把它当喜剧来看，不也挺可乐的么？

所以说，乐趣是自己找的，换句装淡的话说，这是种生活态度。在游戏开发者设计游戏时，要考虑到玩家能体验到的乐趣，可就有这么一群玩家，总能玩出点花样来，甚至让设计者自己都想不到，游戏还可这么玩，或者说，游戏还能玩到这种程度。

没有什么不可能

之所以想写这么一群人，我是有私心的，因为我总认为，我就是其中的一个，一个真正“会玩”的人。而现在越来越模式化的网络游戏，几乎让我失去了这种优越感，繁忙的工作和越来越大的生活压力，也让我无暇去寻找游戏中的乐趣，纵使玩上一款单机游戏，也是匆匆通关后便甩在一边。

在红白机时代，准确地说，红白机还是一种奢侈品的时代，母亲出差香港，为我带回了一台原装的任天堂的机器。当时的游戏极度匮乏，我所有的只是一盘包含《雪人》《气球岛》《玛里奥兄弟》《筋肉摔角》的4合1，所谓的“高K强卡”。那时朋友们都喜欢来我家玩，可手柄只有两个，七八个人抢来抢去难免伤和气。最终大家达成默契：玩可对抗的游戏，胜利者留下，失败者由排队的人顶替。当时的这一制度，对我后来的游戏生涯影响深远，红白机时代养成的争强好胜，使我很难再去平心静气地玩一款游戏，在之后玩《星际争霸》、万智牌、《魔兽世界》等游戏时，都采取了相当极端的方式，但对抗性也成为我玩游戏的最大乐趣。



电影、游戏都是娱乐，至于能从中得到多少乐趣，要看你从哪个角度去看待它们



《夜宴》好不好看？《魔兽世界》好不好玩？看过玩过的人最清楚

《筋肉摔角》是和朋友对战的首选，不过玩时间长了难免有点审美疲劳，但其他几款游戏又都是过关的，怎么办呢？要说这人的想象力是无穷的，一点都不假。我和朋友硬是把其他几款游戏开发成了对战游戏，而且玩起来发现，对抗性还真强。《雪人》是一个通过不停地向上跳最终到达雪山顶峰的游戏，突出高难的跳跃技巧。在两人同时游戏时，游戏设定屏幕的中心永远是那个跳得快的人，如果一个人向上跳得太快，让另一个人处于屏幕底部时，底部的人就会死掉，然后出现在屏幕中间——如果你玩过《魂斗罗》一定会对类似的关卡有印象。任天堂的小游戏普遍特点就是很难，可玩性高，《雪人》就是其中经典。在向上跳跃的过程中，你要杀死怪物，用锤子砸碎挡路的石头，把握住每一次移动的平台飘过来的机会，在最短的时间内掌握它们移动的规律，才能快速登顶。如果是单人游戏，慢慢地往上跳，早晚有跳到顶的时候，缺乏挑战性。两个人玩则不同。由于对手在不停地向上攀登，不允许你等待最佳时机跳跃——谁的跳跃技巧更出色，谁的反应更敏捷，谁就能通过拉动屏幕把对手“抻死”，看着对手在屏幕的底部如热锅上的蚂蚁，就是找不到落脚点，最终尸体翻上来的感觉，实在是酣畅淋漓。

我的游戏我做主！



谁能想到传统的横版过关游戏《双截龙2》也可以像格斗游戏一样玩？

既然《雪人》可这么搞，其他游戏想必也可以。《气球岛》的规则很简单，主角是一只小鸟，头顶气球两只，怪物也是一样，你的任务就是用爪子和嘴戳破敌人的气球，让它们落入海中。被我们改成对战游戏之后，目标就成了戳破对手头顶的气球。虽然这款游戏除了方向只需要一个键来控制升空，由于地形复杂，敌人飞行路线没有规律，玩起来颇具技巧性。要在敌人的攻击中，将对手的两个气球击破，并不是容易的事。《玛里奥兄弟》本来是两人一起通过头顶脚踩的方式，杀死水管中出来的怪物过关的游戏，但如果一个人在高一级的水管上，底下的人可用头顶他脚下的水管，来改变他的位置。所以，在我们手中《玛里奥兄弟》“反目成仇”后，就成了两个人互相陷害，看谁能把对手顶到怪物的面前。虽然最下面一层不会被对手顶到，但最下面两边出现的怪物是最多的，反而最危险……



"天坛"——复杂的地形使它成为最适合对战的地图



凭借着《模拟人生2》有限的素材，玩家设计出了欧式、中式、田园、巴洛克等多种装修风格

没有经历红白机时代，或者被DOOM3、《魔兽世界》这样的视觉盛宴惯坏了的玩家，恐怕很难想象，一盘容量只有几十KB的卡带，会让七八个人在一起沉迷一个暑假。此后，几乎所有的游戏，我们都要拿来试一试能不能对战，这种狂热在《双截龙2》出现时达到了巅峰。红白机虽已普及，但独乐乐不如众乐乐，长期对抗之风，让我们早已不适应独守空房虐待那些NPC了。《双截龙2》属于横版过关游戏，游戏很简单，爽则爽矣，缺乏挑战。所幸，《双截龙2》提供了在战斗中可打到队友的模式，想必设计者设计此模式的原意，是因为玩家间会误伤，借此提高难度，而被我们改为对战游戏之后，钩拳、铁膝盖打到对手身上的感觉，更是拳拳到肉，比蹂躏NPC畅快得多。当时，我甚至认为《双截龙2》有可能演变成一种新的格斗游戏。因为所有的2D格斗游戏，都是采用在同一水平线上格斗的方式，完全靠操作者本身的技巧，场景只是作为点缀。然而《双截龙2》的倒数第二关，被我们称为"天坛"（在这关开始的过场动画中有一个类似天坛的建筑）的最后一个场景，地形非常复杂。空中会时常浮现长短不一的平台，地下高低不平，在几个部位还有遍布铁钉的陷阱，踩下去必然无幸。在这个场景格斗，除了要掌握好空中平台出现的规律，还要清楚钩拳、铁膝盖、旋风腿或普通攻击能把对手打多远，能否准确地把对手击落到陷坑中。战斗在两个人不停的跳跃和移动中进行，除了格斗技巧，还要合理利用地形，比街机厅的格斗游戏还要紧张刺激。如果那时有人问我最好玩的格斗游戏是什么，我一定会告诉他：《双截龙2》！

时至今日，依然有许多游戏可这样玩。在我搬入新居前，《模拟人生2》成了我家的装修设计软件，谁说玩《模拟人生2》就要娶妻生子，事业有成，每天（飞）机接（飞）机送，各项属性都练到底？用《模拟人生2》来模拟家具摆放以及色彩搭配，比许多家具设计软件更为直观，方便——在网上，也有许多用《模拟人生2》设计的房间的版本下载。凭借着《模拟人生2》有限的素材，玩家设计出了欧式、中式、田园、巴洛克等多种装修风格，建筑外形也各具特色。生铁酷爱一款1998年赛车游戏Motorhead，虽然至今仍无法摆脱在比赛开始后2分钟还看不到其他赛车的状况，即便该游戏在WinXP下甚至不能正确显示仪表盘和地图，他依然玩得津津有味，据他说，就好这款游戏中的场景，充满未来感，玩游戏好像观光。

游戏这样玩有什么不好？

与人斗其乐无穷

才奇是记者的朋友，他最大的爱好就是在游戏中从其他人手里赚取游戏币，并乐此不疲。注意，他从不把游戏币转化为人民币，而对于赚得的游戏币，除了用于再投资，其他的干什么并不重要。因为他感兴趣的，只是赚到游戏币的过程。

才奇最开始在游戏中赚"钱"是在《暗黑破坏神》的战网。他和几个朋友一起玩战网，很快就满级了，当时《暗黑破坏神》最好的装备是亮黄色的，俗称"明金"。由于明金装备的每一项属性都是随机的，所以，即使是同样名称的装备，也可能有巨大的区别。

《暗黑破坏神》打钱很容易，到了后期很快就通货膨胀，游戏中的金币一文不值，于是玩家们选择了一种新的货币"SOJ（Stone of Jordan）"——乔丹之石，它是一个很特殊的戒指，它的属性并不是特别强，但它是所有戒指中唯一可增加1点所有技能的，有许多特殊的作用，几乎成为每个玩家的必备物品，而它又很稀有，所以，SOJ成了Trade频道上最基本的"货币"。才奇第一次从一个美国玩家手里买了一双鞋，当时并不知道这双鞋是否真的有价值，于是找了一个职业的Trader询问，被告知乃是极品，他



生铁酷爱的赛车游戏Motorhead，画面有种未经打磨的粗砾感



在充满未来感的世界中竞速，路边的景色让你忘记了比赛的胜负

明金装备的每一项属性都是随机的，为倒卖装备的商人提供了巨大的利润空间


在暗金装备和套装普及后，明金装备变得一文不值，买卖暗黑装备也没什么技术含量了


其实，有时卖出一件装备的成就感比获得一件装备更强

卖掉了这双鞋，赚到了2个SOJ。从此，才奇开始了“暗黑”倒卖生涯，经常蹲在Trade room里寻找时机。虽然明金装备的每个属性都是随机的，但每个属性都有一个最大值，如果一件装备的两项或更多属性达到了最大值，这就是一件极品装备。倒卖极品可获得高额的利润，因为有些玩家，尤其是美国玩家，对于游戏本身不愿去花太多时间了解，又特别喜欢好装备，遇到了可痛宰一刀，此类玩家都被才奇称为“大水鱼”，属于绝不能放过的。当记者问起他后来为什么不在“暗黑”中继续赚钱生涯时，他回答：“版本更新后，暗金装备越来越多。由于暗金装备属性远超明金，迅速成为大家的宠儿。但暗金装备的属性都是固定的，所以装备的种类很少，玩家可很轻松地获得所有暗金装备的价格。当价格透明到每个人都知道时，就很难赚到了。即使有点利润，也要以时间为代价，毫无乐趣可言。”

在暗黑之后，才奇又接触了《龙族》等游戏，不过对他来说，在《龙族》里面赚钱太容易了。在别人100多级还在为收购玛瑙犯愁时，才20多级的他凭借砍树砍出的玛瑙就成为服务器首富了。所以，他很快放弃了这些游戏，转向《魔法风云会在线》（Magic:The Gathering Online，以下简称MO）——一款威士智公司发行的万智牌网络游戏。MO没有中文版，服务器架设在欧美，在MO中通行的货币叫做tix。玩家要通过信用卡申请账号，然后用美元购买游戏中的卡牌和货币，1tix相当于约0.75美元。威士智公司承诺，凡是在游戏中集齐1个完整系列卡牌，就可换成实物，游戏中的卡牌都具有和现实中同等的价值。但是，玩这款游戏的消耗是很大的，参加一场最低级别的比赛，报名费也要12tix，相当于人民币70多元，如果你在第一轮就败下阵来，便血本无归。这样的比赛每天进行数百场，如果水平不够，一天下来花个数百元是很正常的。所以，玩这款游戏的通常只有3种人：一种是特别有钱的人，能禁得起这样的投入；一种是万智牌高手，能凭借奖金存活；还有一种则是Trader，通过虚拟交易来获取现实世界中的收入。才奇开始注册账号时，账户里面只有十几美



在可能消耗大量金钱的MO中，生存并不容易



MO的交易系统完善，玩家可以轻松从Massageboard Buyer（买家公告板）或者Massageboard Seller（卖家公告板）获悉商品的价格



其实，真正的乐趣在于过程



《大航海时代Online》最大的乐趣就在于赚钱

元，就凭借着这十几美元和对万智牌的了解，他在游戏中的“资产”迅速膨胀起来。不过，他从不把这些牌转化为现金，只是在游戏中卖，用他的话说就是“我不是职业Trader，倒牌只为生存，玩得开心。”说起在MO上的发家史，才奇滔滔不绝：“MO刚刚收费时，牌的价格不透明，有很大的利润空间。当时第七版的闪天堂鸟（一张非常稀有的卡牌）我花20多tix买到，不久便卖了80多tix。这是因为MO早期玩的人少，交易量小，牌的价格很低，同时随着新版本的不断推出，老版本逐渐停止发售，老版本的牌越来越少，一些无法从官方购买到的牌价格直线上升。在合适的时候抛售，就能获得巨额的利润。”

“不过现在不好赚了，由于Message board（公告板）的功能越来越全面，看公告板的人越来越多，牌的价格变得很透明。在交易前，只需去公告板上搜索，就可轻松地找到每一张牌的Buy price（买价）和Sell price（卖价），通常一张牌的利润都不到0.5tix。靠卖单牌很难赚了。”“那你现在怎么赚呢？”记者问道。“现在赚钱就是个力气活儿，每天挂在公告板上，卖一张赚一张，不过想多赚点也不是没办法。”才奇笑了笑，“那就需要集中囤积一张牌，进行长线投资。前一段干过这么一票，联合几个商人，看准一张势头见涨的牌——通常是比赛中获得优异名次的人使用的套牌中的某一张。比如这张牌的市场价是2tix买3tix卖，我和商人们都开始在底下秘密地用2.5tix一张收——通常用卖价和买价之间的价格，能把非专业Trader手中的牌基本收净，然后集结几个商人的资金一起在公告板上把所有售价3tix的这张牌统统买下，甚至用3.5tix来收。这个动作要快，大家看到价格合适便会纷纷卖给你，很快市场上这张牌便会绝迹。就算是有些人不卖也是些散户，根本不能对你构成威胁。大动作最好在大赛前进行，此时玩家要组牌参加比赛，往往不计价格，这时我们把牌在市场上用6tix一张的价格放出，他们不得不买。”

“那现在你在玩什么？”记者问道。“《大航海时代Online》啊。”才奇说，“我玩游戏一定要选择有内涵的——能做生意的（笑）。不过，《大航海时代Online》赚钱的方式比较老套，和当初的《巨商》一样，讲究运筹学，需要你了解每座城市的价格，然后设计最佳的贸易路线，并且规避风险。在《大航海时代Online》里面人人都能赚钱，只不过是赚多赚少的区别而已。或者是用类似《魔兽世界》的方式，运物资时顺便买一些重要的任务物品。由于有些人喜欢刷任务，很多任务又是让你去很远的地方取某个物品。我就蹲在那附近，以几倍的价格卖任务物品，他们图省事就在我这里买了。《魔兽世界》，我升级时如果路过夜色镇就会带上几个青铜管（夜色镇的任务物品），路过环形山就会带上几个秘银外壳（环形山的一个任务物品），几银币的成本卖到一两个金币没问题。虽然赚得不多，不过要的就是那个乐儿，在游戏里赚钱，就讲究个‘勿以恶小而不为’。”（笑）

“其实在游戏里赚钱，也不外乎3种，第一种是靠时间挣，“魔兽”打钱的，在游戏里面刷屏叫卖的，挂在公告板上的都属于这一种，没什么技术含量，干一天能挣个仨瓜俩枣，有那功夫还不如去麦当劳打工，挣得多点还不累眼睛。第二种是靠眼光挣钱，要懂行，需要投入大量的时间，相当于用知识赚钱。在“暗黑”里，你不了解每一个职业，卖装备就别想赚。第三种就是靠炒作、囤积，这种需要有一定的资本，虽然利润高，但风险也大。”

“你在游戏里赚了这么多游戏币，也不卖成人民币，得到什么乐趣呢？”记者问道。

“其实，真正的乐趣在于过程。”才奇回答，“我从来不在游戏里打钱，原因很简单，打钱根本不挣钱，就算挣，也是挣的游戏的钱。俗话说，与人斗其乐无穷，挣别人的钱才有意思。游戏里和



打破设计者编织的条条框框，换种方式“玩”游戏


在《魔兽世界》蹲拍卖场倒买倒卖，总是能赚到钱。不过这就是力气活了

现实生活中一样，钱就相当于无差别劳动。比如你在《大航海时代Online》里从一个港口把600份任务物品运到发任务的NPC所在的港口，并且把它们都卖出去了。相当于你一个人完成了600人的劳动量，赚取了599个人的劳动量。你就当599人替你打工了。在现实社会中，可能你每个月只有几千元收入，但在游戏里你能赚到几万几十万，而且都是别人给你的，不是单位发的，这对于平衡心理调剂心情，相当有功效。”

“会玩”和“有条件玩”

聊完了，才奇又去继续他的游戏了，只不过这次他不是玩家，而是参加了一个游戏开发小组，以一个游戏策划的身份开发一款网络游戏。我曾问他，学了5年又到德国继续学习建筑的“海归”，搞游戏策划是不是有点不对口，他的回答是：“玩呗！”其实，我们在玩游戏，尤其是网络游戏时，未必要随波逐流。在《魔兽世界》中做生意，未必就比彻夜不眠Down掉克尔苏加德的乐趣少多少。游戏如同歌舞，每个人都可“扣弦而歌”，至于旋律和姿态完全由玩家本人决定。

什么样才算是“会玩”？“有条件玩”就是“会玩”了么？

记得前些天，看报纸讲中小学生搞野炊，炊具、米、菜、油、盐、酱、醋都是真的，然而老师组织，学生摆摆样


盗贼AOE血色修道院，Edwin告诉我们，游戏还可以这么玩

子。能参加这种夏令营的主儿，个个都是家里的心肝宝贝，哪里做过什么饭菜，基本上就是糟践东西，美其名曰忆苦思甜，社会实践，事实上最后还是吃自己带的三明治汉堡、喝碳酸饮料。记得小时候回老家，孩子们也喜欢玩这个，不过男孩子就没有女孩那么细致，就追求个参与。人手多，心齐，分工明确，挖灶的挖灶，挖野菜的挖野菜，捡柴火的捡柴火。除了有火有水，其他都是假的，抓把树叶子做菜，拿个破瓦片当锅，炒得还挺过瘾。大家都知道弄出来的东西不能吃，还是乐此不疲。那时候的“玩具”俯拾皆是，沙子、泥巴、石头，撒尿和泥，集土为屋。虽说原始，玩得开心。有条件了，未必会玩，真正会玩，也未必需要什么条件。

游戏亦是如此，那些抱怨“无尽Raid”的玩家，难道你没有选择怎样玩的权力，还是割舍不下那些装备？魔兽的老玩家应该都知道Edwin的大名。此君每发布一篇文章，必引起热烈反响。除对他顶礼膜拜的人之外，也有许多人嗤之以鼻。自诩正人君子的，批判他钻研游戏Bug；号称真正玩家的，抨击他只知Farm，带动不正之风；有正义感的，数落他不以奸商为耻反以为荣。我们姑且不评论他研究Bug或单


在《模拟人生2》里给自己的baby设计房间，或许以后就能用上……

纯的Farm技巧是否为正确，但毋庸置疑的是，他是一个“会玩”的人。他发表的“盗贼AOE血色修道院”“单冰法AOE厄运北”“壁炉谷进阶AOE”“吹响新的Farm号角，目标祖尔格拉布”“奸商是怎样炼成的”等文章，虽然部分内容现在来看已过时，然而在当时无不令人惊艳，其中充满想象力的大胆打法，透露出的，并非是非凡的操作技巧，而是审视游戏的独特眼光。

在我来看，任何一款游戏，都是为玩家服务的。那些以高于玩家姿态介入的，强迫玩家以某种方式去玩的，比如在公共频道说个话都要花钱的，应该被掌嘴。而玩家本身，更不必去在乎游戏是怎样设定的。玩《魔兽世界》时，没下过副本又怎样？玩《星际争霸》时，Show me the money又怎样？明明是动作游戏，我就把它当成格斗游戏又怎样？游戏就是游戏，由电脑程序制造的单纯快乐。一款游戏进入任何一个玩家手中，完全可激荡起不同的情绪，让他们得到属于自己的一份愉悦。别人是否欣赏并不重要，会玩不会玩，该怎么玩，在这种愉悦面前有存在的必要么？

游戏不乏乐趣，缺乏的是发现乐趣的眼睛。

雷军：构建和谐的游戏世界
——《水浒Q传》公测发布会见闻

■本刊记者 小虾



雷军在发布会上演讲，阐述金山的Q版战略

9月12日，在获得7200万美元投资还不到一个月的时候，金山软件在北京世纪金源大酒店举行发布会，正式宣布其代理运营的首款Q版回合制网络游戏《水浒Q传》于9月15日开始公测。此举也宣告国内Q版回合制网游的岁末大战已经打响。

《水浒Q传》取材于中国人耳熟能详的四大古典名著之一《水浒传》，由火石软件近百人的团队耗时3年完成，包括了几乎所有Q版回合制游戏的玩法。火石软件总经理吴锡桑在发布会上说，《水浒Q传》将给沉寂的Q版网游市场带来新的变化，而它的最终目标就是做Q版网游的终结者。金山总裁兼CEO雷军在会上发表演讲。他说，《水浒Q传》将成为本年度新发布的在线人数最高的网络游戏之一，金山计划在今年岁末拿下Q版回合制网络游戏市场的半壁江山。《水浒Q传》发布后，金山计划在未来两年内发布另外两款Q版回合制网游《大话春秋》和《石器时代2》。届时，金山将同时有3款游戏角逐Q版市场，金山未来的战略是要成为国内最大的网游运营商之一。


金山总裁兼CEO雷军（左四）、火石软件总经理吴锡桑（左三）与《大众软件》执行主编王晨（左二）等嘉宾一起为《水浒Q传》公测举杯

发布会后，雷军和吴锡桑共同接受了本刊的专访。在访谈中雷军强调，Q版回合制网游有它独特的地方，不应将它与一般意义上的Q版网游，如即将发布的《大话春秋》等进行比较，因为它们在玩法和用户群体的分布上都有很大的差异。雷军说，以前金山的网游开发重视的是品质，但随着现在观念的转变光有品质是不够的，还需格外重视游戏的服务。他以Google的成功举例说：“我不怕别人说我为Google当吹鼓手。以用户为中心，其他的一切将纷至沓来。”雷军透露，游戏发布后金山会秉承“用户至上”的运营理念，在服务器设置、游戏维护等诸多方面做好充分准备。

此外，雷军还谈到关于构建和谐游戏世界的理念。他说在这一点上很崇拜一个人，那就是《梦幻西游》的主策划徐波。在雷军看来，《梦幻西游》之所以能够达到目前的鼎盛程度，就是徐波构建“和谐社会”理念的极致体现，因为每个人都能在游戏中体会到“被需要”的价值感。

雷军最后透露，《水浒Q传》公测的目标是同时在线30万人。至于游戏何时能够商业化运营、采用何种收费制度目前还尚未确定。P



业界动态

暴雪公司得到Havok 4.0授权

9月中旬，国际著名交互软件/服务提供商Havok公司本周四宣布，美国暴雪（Blizzard）公司已获得发布的最新开发工具套件Havok 4.0授权。Havok 4.0是2006年7月份才公布的最新游戏开发技术，索尼、微软、苹果等多家知名厂商已获得了这个技术使用权并将其用于游戏开发中。Havok 4.0套件加入了新的Havok Behavior和Havok FX组件。这些新组件不仅使Havok 4.0更好利用ATI和NVIDIA GPU强大的图形处理能力，还兼容索尼PS3以及微软操作系统。美国暴雪公司总裁Mike Morhaime在接受媒体采访时说：“Havok 4.0技术将强化我们的开发能力以及增加开发过程的弹性。我们盼望能够在即将到来的新作开发中使用这项新技术。”但他并未透露有关这款新作的详细资料。

HAVOK
TV CREW

宏象举办巡展活动

从2006年9月1日开始，宏象网络陆续走进北京30所商务精英云集的高档写字楼，举行主题为“明星送好礼 上班也休闲”的巡展活动，免费向白领们派发其打造的明星系列游戏产品。宏象网络全力打造的“Game淘游戏娱乐平台”几乎囊括了目前市面上所有游戏大厅的游戏形式。《Game淘-明星3缺1 Online》及《Game淘-明星斗地主Online》里的主角都是在娱乐圈十分有影响力的明星。他们的卡通形象不但在游戏中出现，也会随游戏的进程而展现不同表情。游戏角色由这些明星本人亲自配音，且不同的明星在说话时都有自己的独特语气，更增强了游戏的趣味性。

TGS 2006隆重开展

9月22到24日，2006年度日本东京电玩展（TGS 2006）在日本东京千叶幕张展览馆隆重举行。这一业内盛会举办到今年正好是第十届。今年参展的企业将达140余家，展台1700多个，预计到场人数将达16万人。人数和参展厂商的增加，与XBox360、PS3等新主机的推出不无关系。本届盛会的主题是"新兴奋、新感动、新时代"。本次展会以SONY的展台规模最大。另有传言称，本次展会将是今年最后一届东京电玩



展。从2007年开始，TGS将会与东京国际电影节以及东京动漫展结合为综合性展会——International Contents Carnival。如果这个消息属实，那么今年的东京电玩展将具有额外的意义。在本期刊物截稿时，本刊记者已奔赴日本东京，下期杂志的专题栏目将隆重推出东京电玩展的现场报道，期待吧！

"优秀手机游戏评选"在京揭晓

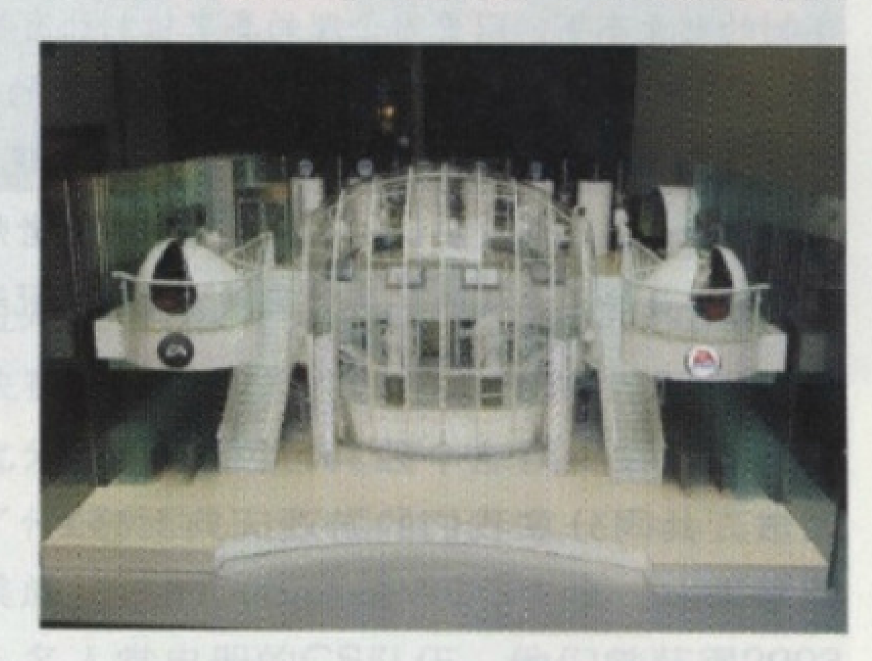
近日，国家应用软件产品质量监督检验中心（简称：国软质检中心）联合新浪网主办的"优秀手机游戏评选"获



奖名单正式发布。此次评选除了参照手机游戏用户的投票，还有权威的第三方软件测试机构出具每款手机游戏软件的测试数据作为重要依据，同时辅以专家评审，经过近三个月的评选流程，从来自全国各地的近30家参评手机游戏厂商中产生了最佳文化创意奖、最佳剧本设计奖、最佳互动体验奖等13个奖项。科技部高新技术研究发展中心、国家863计划计算机软硬件技术主题办公室主任褚诚缘，北京市新闻出版局副处长满向伟，北京市石景山科委科长于海春，北京创意产业研究所所长王鸿冀，国家应用软件产品质量监督检验中心主任胡青华及副主任谢腾翔，国家数字媒体技术产业化基地(北京)副主任伍建民、曹岗，北京软件行业协会益智与娱乐软件分会秘书长赵津蒙等领导出席了发布会现场并为企业颁发了奖牌。

EA首次带入电玩新体验

近日，EA公司又有新举措：名为EA Experience的多媒体游戏虚拟体验展将在在香港地标式的旅游胜地太平山顶凌霄阁开展。届时玩家有机会通过Sims TM、EA Speed Experience和EA Sports Virtual Stadium的专门展区，体验EA公司所创造的虚拟世界。在交互式的Sims展区，参观者通过使用"Create a Sim"的功能，可亲眼目睹其所创建的Sim被投影到展区内；寻求刺激的参观者在EA Racing展区，借助Need for Speed和Burnout等逼真游戏的汽车仿真器，体验令人亢奋的速度感。EA（亚洲）总裁Jon Niermann表示："我们很高兴在香港展出EA Experience，使得来自全亚洲的消费者都能体验EA所创造的虚拟世界。我们为在交互式娱乐业务领域所做的技术创新而感到自豪，同时我们为能



建立部际联席会议制度 我国动漫游戏产业得到政府支持

■本刊记者 劳劳客

日前，为贯彻落实《国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》（国办发〔2006〕32号）精神，切实加强对我国动漫产业发展工作的领导，推动动漫产业又快又好地发展，经国务院同意，建立扶持动漫游戏产业发展部际联席会议（以下简称联席会议）制度。

联席会议由文化部、教育部、科技部、财政部、信息产业部、商务部、税务总局、工商总局、广电总局、新闻出版总署等10个部门组成，文化部作为牵头单位。

联席会议在国务院领导下，按照有关文件精神认真组织开展工作。研究拟定扶持我国动漫游戏产业发展的重大政策措施和实施办法，向国务院提出建议；制定动漫游戏产业行业标准和享受有关优惠政策的动漫企业认定标准；制定国家动漫游戏产业基地的布局和规划，订立基地相关标准，负责基地的认定，建立有关评估机制；协调解决推进我国动漫游戏产业发展中的问题；指导、督促、检查各地推动动漫产业发展的各项工作。目前，在北京、上海、成都、广州、苏州、福州、常州、杭州、长沙等地，地方政府及文化主管部门正在积极地建立动漫游戏产业发展基地，并对动漫产业发展做出重大政策措施和实施办法，突出政府的主导作用。同时，文化部也为优秀的动漫作品提供大型的展示平台，由文化部等七大部委联合主办的中国国际网络文化博览会，其独具特色的国家原创动漫展览展示，让政府更多地了解国内具有实力和发展潜力的企业，明确未来扶持的方向。早在第二届网博会举办之时，国家原创动漫展示就曾取得了空前的社会反响。中央政治局常委李长春同志在参观第二届网博会时，就对展现我国动漫游戏民族原创产品的国家动漫游戏原创作品展示区表示了特别关注，强调指出一定要大力扶持我国动漫游戏民族原创产品的发展。可以说，政府部门为创立我国自有的原创动漫品牌和培育一批动漫演出制作人才提供了良好的政策环境。

网博会有关人士表示，如果说政府部门为动漫的发展展现了一个良好的政策环境，那么网博会为我国民族原创的优秀动漫的示范与推广，提供了很好的自我展示平台和有利的和谐统一的社会环境。国内企业间正向交流与沟通发展、社会大众的踊跃参与民族动漫的创作，有利于刺激创新品、创精品的社会氛围的形成，也更有助于协助政府部门明确扶持目标。P

联想IEST大赛成功落幕

■本刊记者 冰河

2006年9月14日，“联想2006国际电子竞技锦标赛（Lenovo International Electronic Sports Tournament 2006，简称联想IEST 2006）”在北京世纪坛落下帷幕。信息产业部电子信息产品管理司孙文龙处长，AMD公司战略客户部销售副总裁张晖，联想集团副总裁兼品牌沟通部总经理李岚，联想IEST 2006组委会执行主席、联想消费台式营销部总经理刘杰等人应邀出席。此次比赛经中华全国体育总会批准、信息产业部大力支持，由联想集团倾力主办。整个比赛历时两个多月的激烈争夺，最终全国十二赛区《星际争霸》《魔兽争霸III》《实况足球》3个项目的精英选手汇聚北京，奋力拼杀之后终于决出了最后的名次。《星际争霸》《魔兽争霸III》项目的冠军分别为F91孙一峰、Sky李晓峰夺得。《实况足球》项目的比赛在闭幕式上现场进行，主办方还请来了央视“伟大”足球节目主持人黄健翔为比赛进行现场解说。



黄健翔与《实况足球》项目冠亚军合影留念

根据大赛组委会方面透露的资料，联想IEST 2006是今年中国电子竞技运动最成功的赛事之一，在短短3个月内，创造多项位列前茅的佳绩：单人比赛项目报名人数最高，线上、线下报名达到8600多人；参与赛事的国内著名选手最多，保证了“中国最强”的参赛阵容；第一个采用复活赛制的电竞赛事，以更为合理的赛事机制让有实力的选手表现出更卓越的战绩；目前国内同类赛事中单项奖金额最高。据粗略估计，联想IEST 2006吸引了数千万电竞专业人士及普通大众的热烈关注，带动了专业电竞赛事在广大消费者中的普及。

到场的黄健翔成为了现场的焦点。对于现场进行的《实况足球》冠亚军决赛，由于他得知两名选手宋显智和王磊都选用巴西队进行比赛，因而笑称“这比赛没法说，早知道让韩乔生老师来就好了”。不过比赛开始后他还是非常敬业地完成了这场“卡卡对卡卡，小罗对小罗”的比赛解说。最终王磊战胜宋显智获得了最后的冠军。P

与参观者在香港这个独具特色的世界级城市，共同分享我们的游戏庆典而感到荣幸”。

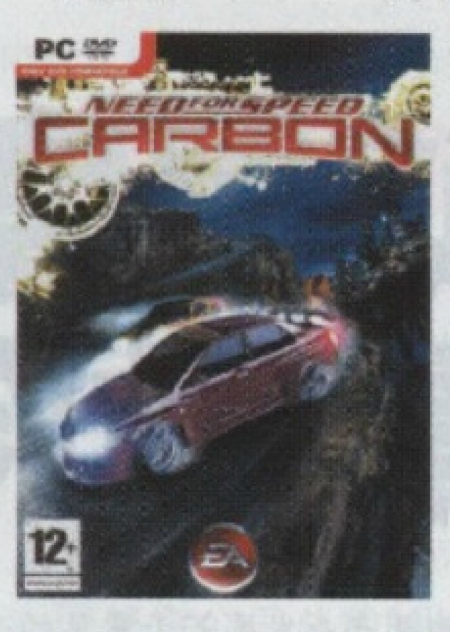
韩国Gstar国际游戏展即将开幕

2006年11月9日～12日，韩国第二届大型游戏展Gstar即将在韩国国际展览中心展开。该游戏展脱胎于网络游戏每年一度的中小型游戏展。Gstar希望能成为反映亚洲游戏产业的具有世界影响的大型展会，网络游戏和手机游戏是Gstar的主要特色，其范围几乎涵盖了所有的平台——视频、在线、手机、游乐中心等。NC Soft、Hanbitsoft、Gravity、Webzen、Sega、Konami、Nintendo、MS、SCEK、Neowiz等韩国知名厂商均将到场参会。

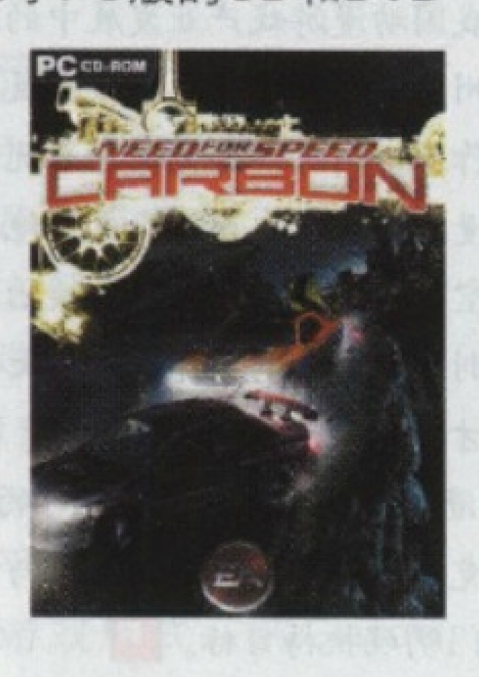


产品信息

《极品飞车》新作火热出炉



EA顶级赛车游戏《极品飞车》的最新作《极品飞车 极速元素》（Need for Speed: Carbon）最近放出了游戏最新的预告片。本作是《极品飞车》系列的第10部作品，游戏以最新的引擎开发，画面效果比以往的作品又有了更上层楼的感受，本作收录了25条全新跑道和更为新款的跑车。预告片的最后指出游戏的发售日定在2006年的11月1日。EA官方还发布了PC版的CD和DVD两种版本的包装画面。另一则来自EA的消息是，《极品飞车——无间追踪》的中文版已由中视网元公司代理在国内发行，**零售价格：69元。**



《新郑和Online》再添新服



首款免费航海题材网络游戏《新郑和Online》宣布将于9月15日上午11:00开放全新服务器——“浸海神殿”。新服开放的同时，《新郑和Online》的新服成长奖励活动也将随之展开。各位玩家加入其中将获得一定的奖励。在新服开放之后，该服务器中第一个达到2转的玩家将获得500万vis和100个大型HP药剂；第一个达到6级的战舰将获得500万vis和船的等级提升1级；首先达到2级的船队更将获得5000万vis和2000个大型HP药剂的奖励。

《刺客信条》浮出水面

由《波斯王子》《细胞分裂》系列制作小组Ubisoft蒙特利尔工作室所制作的最新作品《刺客信条》（Assassin's Creed）在德国莱比锡游戏展上公布了新的开发内容。这是一款第三人称动作游戏，故事背景设定为12世纪末的欧

洲，玩家扮演一位独行刺客Altair，为了结束帮派斗争而进行一项项暗杀任务。目前来看该游戏似有《波斯王子》的感觉，将在PC、PS3等平台上同时推出。

《战地2142》正式推出



在一个游戏创意空前匮乏的时代，好象还是大公司的大作品更有一些保障，噱头也更多一些。由瑞典DICE开发、EA公司推出的FPS对战游戏《战地》系列最新科幻版作品《战地2142》已于10月10日在北美上市。喜欢这个游戏的玩家也从热兵器时代的二战战场一直打到了这个更加刺激与火爆的未来战争地带。《战地2142》有4个兵种，它们是侦察兵、攻击兵、反车辆兵和支持兵。玩家自定义每个兵种的能力和装备，并且可借鉴其它兵种的特性。玩家在《战地2142》中可通过消灭敌人获得的奖赏购买升级自己的武器装备。该游戏以多种方式鼓励玩家以团体小组作战，最多支持64人联机对战。

《斯巴达——古代战争》重现史实

《斯巴达——古代战争》（Sparta：Ancient Wars）是IMC公司策划的“古代战争”系列的第一作，作为一款即时战略游戏，本作的最大特点是充满创意的高品质即时战略系统，战争都是严格根据真实历史事件改编，不会加入神话和传说。在游戏中，玩家的目标就是率领斯巴达人成为地中海的霸主。著名的波斯战争只是斯巴达古代战争的一部分，本作有30多个壮大的战争任务，将会讲述一个个宏伟而紧张的故事情节。从不同视点表示的三大战役讲述了军事冲突、外交策略和著名惨案的故事。游戏将于明年推出。



《中世纪II——全面战争》再度瞄准军事迷



本期新闻中能带给军事迷们的好消息是，由Creative Assembly公司开发的历史战略游戏《中世纪II——全面战争》（Medieval II：Total War）预计将在11月隆重推出。本作采用了《罗马——全面战争》的改良版引擎，令人最为惊奇的是同屏最多可出现10 000名士兵，效果具有强烈的压迫感。该游戏让玩家有机会率领军队横跨欧陆战场，大战役覆盖的时间段有四个半世纪，从1080年一直到1530年。从骑士和十字军的黄金时代开始，横跨蒙古入侵时期以及火药的发明，最后到用枪的专业军队的出现以及美洲大陆的发现为止。本作采用了强化的地形模型，创造出全新的画面和丰富精美的环境，包括从悬崖峭壁到高耸的城堡，战场将会更具立体感。该游戏中设计了200多种新单位，攻城模式更具深度，新的武器和高度细腻的建筑损坏模型使游戏的战斗更加波澜壮阔。

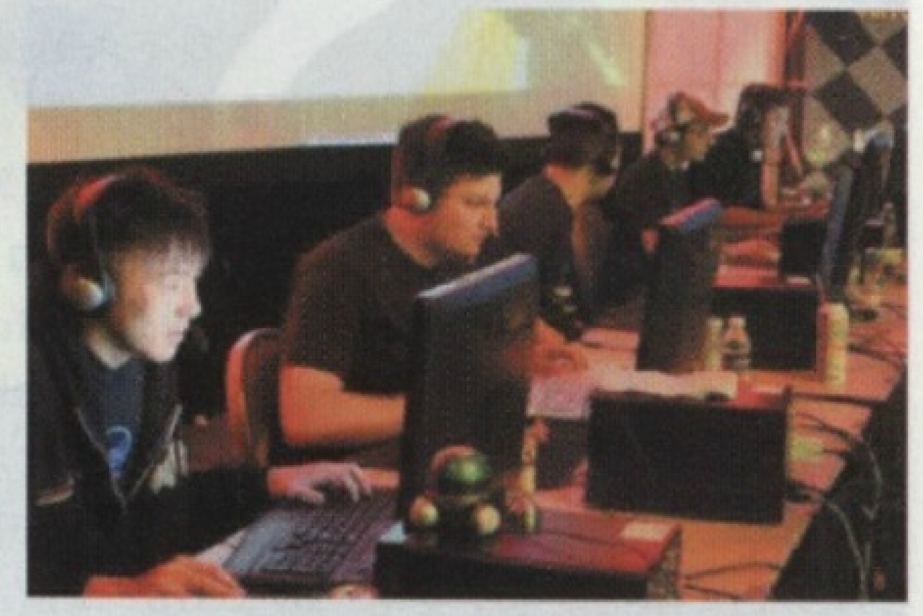
《帕拉贝伦》公布新消息

ACONY公司近日公布了FPS游戏《帕拉贝伦》（Parabellum）的最新游戏画面。游戏采用了Epic Games公司“虚幻3”（Unreal Engine 3)引擎，以反恐战争为主题，玩家将在游戏中指挥反恐小队，为粉碎恐怖分子的阴谋而展开激烈的战斗。本作的发售日预计定在2007年年底。这款游戏相较于其他同类型游戏而言，更侧重于战略的深度和战术配合的运用，有限制的场景环境对于玩家而言，并不是一种约束，当摧残、灰尘、灰烬蔓延在纽约城时，你将会在不断的变化中行动，游戏对于三角洲特遣小队中的五个队员，也做了适当的安排，这样才能在激烈的战斗中提供更好的后援支持，游戏会提供同等的攻击机会给队员，由玩家来决定行动路线，玩家可通过选项来决定那位队员守侧面或是其他位置等等，而游戏操作与CS类似。



电子竞技

WCG《反恐精英》美国预选赛决胜



9月18日凌晨2:30，美国WCG预选赛进入决赛阶段。凌晨结束的WCG美国赛区决赛阶段的比赛中，Team 3D以2：0的总比分干净利落地淘汰United 5，再一次获得了代表美国征战WCG的资格。3D一直是北美旗帜性的队伍，是WCG中唯一一支被载入名人堂史册的CS队伍，他们曾获得2003年的WCG亚军、2004年和2005年的WCG世界冠军。而赛前夺冠呼声最高的coL却意外出局，同时被认为在本届WCG上会有所作为的JMC也早早出局。

《魔兽争霸III》Incup第六周LiiLD.C夺冠

9月17日晚，在Incup进行了第六周的比赛，Ciara、NangChun、Supplant、Paladyn、MYM]BerA、RotterdaM、Satiini、Sweet等知名选手参赛。出人意料的是瑞典选手ID.LiiLD.C一路过关斩将，最后在决赛中以3：2击败强力对手Satiini，获得Incup冠军，而名将Sweet则在四分之一决赛中被淘汰。

声明一则

本刊因人员调动，今后凡与电子竞技相关内容报道活动，请与本刊记者部李刚联系，若有其他人员声称代表本刊对电子竞技赛事活动相关组织方联系采访报道，均不能代表本刊立场，本刊不对其承诺负责。



■本刊记者 生铁

自不久前搅得泥沙俱下的“铜须事件”之后，又有类似的事情围绕《魔兽世界》而发生。9月11日，一位网名为“jay_0915”的人同时在几大游戏社区论坛发布了一封公开信。这封标题为《5区苏塔恩灵魂闪动：对我妹妹的所为，你要付出代价！》的公开信中，jay_0915声称自己18岁的妹妹自今年1月起开始了在《魔兽世界》国内服务器5区苏塔恩的魔兽之旅。开始一切平静，但在8月24日，事情发生了变化，jay_0915写道：“8月24号，我记得很清楚。我妹妹说，她在游戏里的一个哥哥由于被原来的公会会长嫉妒，被赶出了公会。现在自己建立了一个小会，她想去和他见见面，安慰一下他。这个‘他’，就是我标题里的灵魂闪动。我当时极力反对，小女孩被网友骗的事情我见多了。但当时我父母在外地谈一笔生意，我白天上班。晚上回到家里发现了妹妹的留言：‘哥，我去看游戏里的朋友了，2天就回来，不要告诉爸妈，帮我保密哦！’”

之后的事情，即使很少看电视连续剧的人也能猜到。jay_0915声称，他的父母放弃了生意，当夜赶回家。两天后，他的妹妹回来后，变得反常，好象发生了不该发生的事。这段的描写非常戏剧化，但这里不再转述。在报案之前，jay_0915当晚在《魔兽世界》5区苏塔恩注册了CD-Key，在游戏中会晤了灵魂闪动。之后有了如下对话。

“我是**的亲哥哥。”

“嗯。”

“我妹妹前几天去你那里，你对她做了些什么？”

“哦？她都告诉你了？吃吃饭，喝喝酒，然后做点成年人做的事情嘛。”

“她才18岁！！”我这时已经出离愤怒了，“我不会放过你的！！！”

“哈哈，18岁已经成年了吧？你能把我怎么样？告我？你有证据吗？她可是自愿的。找人打我？我叫你来了重庆就回不去！哈儿！”

“还有忘记告诉你了，我和你妹妹痛快的时候，让我兄弟在旁边拍了照的，如果有什么不利于我的事情出现，嘿嘿，现在网络这么发达，你知道会怎么样吧？”

jay_0915在最后信誓旦旦要灵魂闪动付出代价。

但是帖子发出后，玩家的回复却是多样的。有人称灵魂闪动本人已经报警，还有的玩家质疑jay_0915说：“‘我还要带团开荒双子，你就别来烦我了！’这句话竟然能记得那么清楚，是不是第一次玩WOW呀？”还有人说：“唔，又是这种事情……”一个“又”字态度耐人寻味。

这“又一”事件发生后，游一游资讯网发布了一篇文章，声称经过其编辑调查，事件的发生与5区新旧两个工会“极限”和“超越”的不良竞争有关。该文章最后写道：“灵魂闪动，重庆无业人士，年初在某网吧与大帮朋友共同加入5区苏塔恩联盟最强行会‘极限’，任2团团长。随后因各种利益摩擦，带领手下弟兄退出老行会自立门户，并在9月10日晚11点率先打下‘双子’，从而取代‘极限’无可争议地成为5区苏塔恩联盟最强行会。9月11日上午，网上出现一篇揭发灵魂闪动诱奸18岁少女的文章，文章本身漏洞重重，已基本可以确定是捏造。5区苏塔恩资深玩家认为，文章作者可能是‘超越’行会会员；也可能是5区苏塔恩服排名靠前的、想坐收渔翁之利的某神秘行会！”

事情有可能是真的，也有可能是假的。但是玩家们在“铜须事件”之后再次表示出的态度让人觉得思考。

“楼主应该把游戏里灵魂闪动的资料公布一下。”

“我是三区的！这就去五区弄明白了。既然他是会长一般都会和会里几个成员留下手机号码！接下来我就不用说了吧！”

jay_0915本人的逻辑方式也很有代表性，在那封公开信的结尾，他写道：“我以我的鲜血发誓：如果在法律上不能将那个人渣绳之以法，我就算雇杀手也要阉了那个人渣。如果网民们有任何关于5区苏塔恩灵魂闪动的真人信息，请发到jay_0915@hotmail.com并写明自己的联系方式，如果核实，定有重谢！”

以鲜血发誓、雇杀手、阉了、真人信息、重谢……这些词汇使人感觉自己身处匪盗横行，法律失控的时空，而不是现今的法制社会。或许本期刊物上市时，事件已经有了新的发展，亦或毫无声息的被人遗忘了。但是这些事让我觉得，最好还是把自己手里的号卖了，别在中国玩网游了。中国玩家所表现出的态度，无论其立场是“正义”还是“非正义”，其表达的方式都让人有点隐约的不寒而栗！

“铜须事件”引发的社会现象，《纽约时报》《国际先驱论坛报》《南德意志报》等欧美报纸都曾做过报道，并且借此现象发表了对中国网民的抨击。一些有国际影响力的报纸称其为“中国互联网的暴民规则”（Mob rule on China's Internet）。

谁知道呢，或许上网这件事也是件需要群体素质的事……是谁最终要为这些事付出代价，这个问题值得思考。

秋季模仿SHOW



■策划 本刊编辑部 ■执笔 Suki 迷路狗狗 陈灼 大莫小虾

在这个国产单机游戏寥寥的年代，不断映入国内玩家眼帘的是大量欧美单机作品。不知你是否也有过这样的情况：进入不同的游戏，却看到雷同的场景，面对同一造型的怪物，踩着同样紧张激烈的节奏……有时你几乎完全混淆了几款名称不同的游戏，只记得一片混战……在硬件技术飞速发展、图像引擎越来越强劲的今天，一款游戏存留下来的到底是什么？有人说，在这个越来越同化的游戏年代，融合同类游戏的优点已成为一种趋势，因此导致相似面目的游戏众多也属正常。

本期的《秋季模仿SHOW》仅从角色扮演、冒险、第一人称射击、动作以及即时战略这5种众玩家最熟悉的游戏类别中，分别选出其中的2名姣姣者进行比较，看看这些即将推出的游戏相似度到底能达到多少？是不是在同类游戏中只要选取一款就完全可以代替其他作品呢？

冒险类

山姆和马克斯——第一季
Sam & Max: Season One

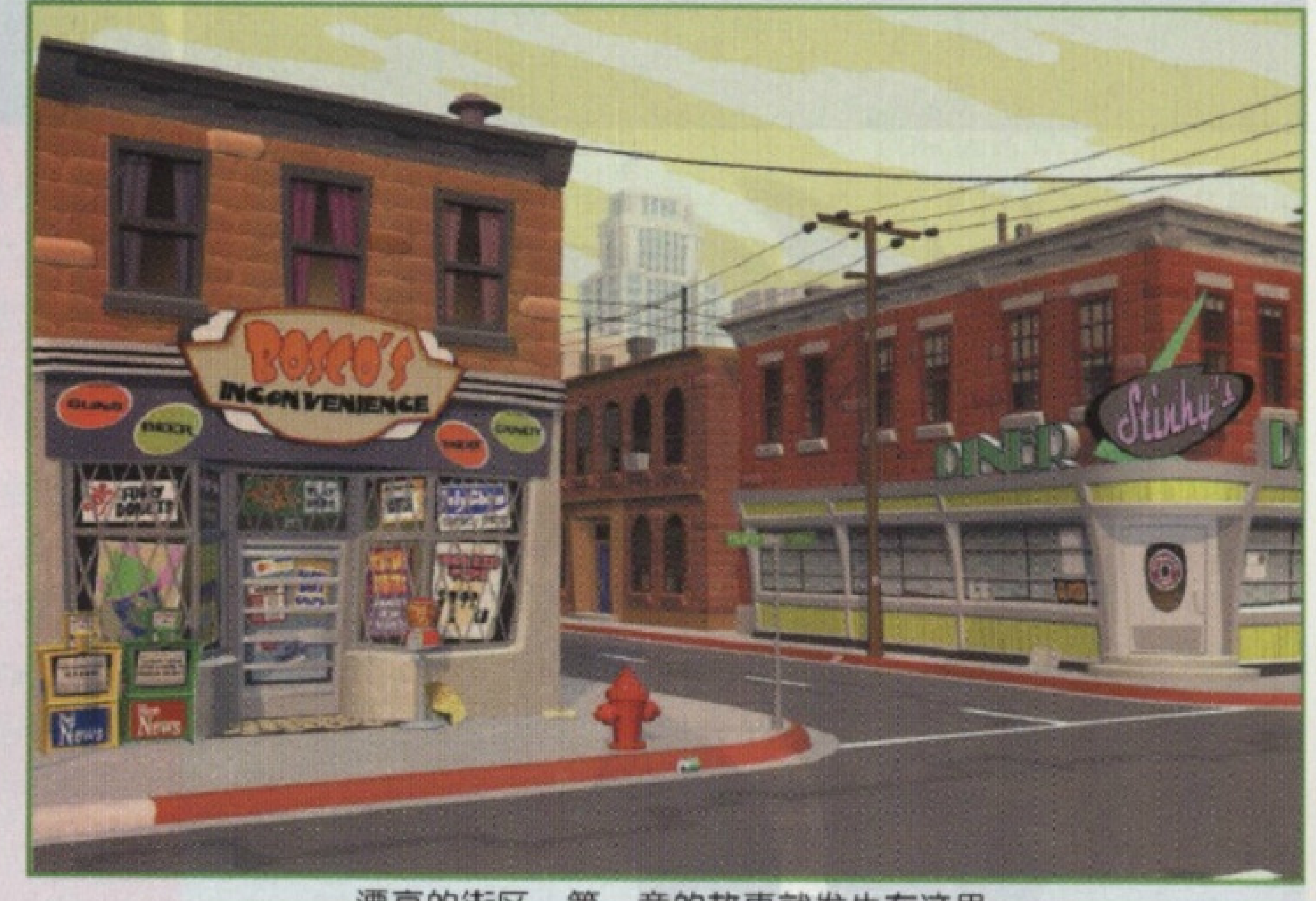

山姆和马克斯，一对搞笑的活宝


山姆和马克斯的冒险历程也同样恶搞

制作：Telltale Games
发行：Telltale Games
上市日期：2006年第四季度

提到《山姆和马克斯——第一季》，我们必须讲讲它的来龙去脉。

1993年，LucasArts推出了冒险游戏《山姆和马克斯流浪记》（Sam & Max: Hit the Road）。游戏根据Steve Purcell的同名漫画改编，主角是一对自由警察——穿着西装的狗侦探Sam和他那位有点神经质的兔子搭档Max，为了寻回马戏团失踪的大脚怪和长脖子女孩他们周游美国，经历了许多妙趣横生的故事。其实游戏最大的特点就是搞笑，整个冒险经历可说是毫无意义甚至十分荒诞，就像那个时候LucasArts的其他作品，如《猴岛小英雄》一样，山姆和马克斯的骨子里流淌着一脉相承的喜剧风格，只是比起小盖，他们的表演更为夸张。但这就是那个年代冒险游戏的特质——永远充斥着戏谑、乐观主义与天马行空的想象力，这也使《山姆和马克斯》成为冒险游戏Fans眼中与《冥界狂想曲》一样的经典。然而随着冒险游戏的衰落，LucasArts的计划表里排着1万个星战游戏要去完成，山姆和马克斯的续篇就没了下文。一等十多年，2004年初，已经开发过半的《山姆和马克斯——自由警察》被确认取消。自此LucasArts彻底没了兴致，在与多家游戏开发组接洽之后，他们把游戏开发权卖给了美国加州的Telltale Games——事实上等于卖给了Steve Purcell本人。Steve Purcell从Pixar的工作中抽身出来，和Telltale Games共同完成了这款经典游戏的续篇。



漂亮的街区，第一章的故事就发生在这里

首先，你无法怀疑Telltale Games的诚意，除了与游戏原作者紧密合作外，他们开发的其他冒险游戏也和《山姆和马克斯》风格近似。和它的原作一样，新游戏同样采用搜索、点击的经典游戏模式，和人物的对话采用对话树的形式，每次交谈都有三四个可选的项目。也许它和原作的最大不同只是图像引擎换成了3D——这没什么不好，对于一款冒险游戏来说如何编出精彩的剧情才是关键。对于这一点，开发者的想法其实很特殊——显然，从游戏标题就可看出，这将是一款连续剧式的游戏。目前发布的第一季总共分为6个章节，第一章副标题名为《文化冲击》（Culture Shock）。在今年第四季度推出前两章之后，将维持每月一章的速度，约在2007年4月出完。就像流行的美剧一样，它的每个章节将保持基本的故事独立性，长度约为2小时，而这6个故事之间又有所联系。在每章开头开发者甚至加入了前情回顾，以便让玩家回忆起一个月前这两位古怪的侦探都干了些什么。


Bosco是个看起来很粗鲁的家伙，但他会给山姆和马克斯提供一些有趣的道具

《山姆和马克斯》的新作无疑是目前衔接最紧凑的章节式游戏，而它的发布方式同样特立独行：10月17日，游戏首先为GameTop网站来自美国的注册用户开放，而美国以外的玩家则要等到11月1日从Telltale Games的官网付费下载。

魔法师西蒙4
Simon the Sorcerer 4

制作：Silver Style Entertainment
发行：RTL Enterprises
上市日期：2007年2月


你的冒险旅程将在此展开

《魔法师西蒙》，这款诞生于1993年的冒险游戏经典已被时间湮没，如今只有资深的玩家可能还有印象。在游戏中你扮演的是只有十几岁的小男巫西蒙，为阻止一名邪恶巫师征服魔法世界的阴谋挺身而出。游戏从表面上看并不算怪异，童话风格的图像效果中规中矩，但它的特色在于极富挑战性却不艰深的谜题、机智诙谐的对话以及轻快流畅的情节。《魔法师西蒙》在2D时代推出的2款游戏都还不错，但2002年的《魔法师西蒙3D》却糟糕透顶。其粗糙的画面和奇怪的场景设计令人烦恼，唯一的亮点就是告诉人们，那位差点被遗忘了的巫师回来了。

好在游戏的开发者们乐于接受教训。在前作惨败后，开发者们决定将游戏的风格拉回到最初两代时那个样子。在莱比锡的德国游戏展上，《魔法师西蒙4》看起来务实了许多。它放弃了开发者不擅长的3D引擎，重新拾起了2D渲染加3D人物的路数，而游戏的玩法则依旧是传统的搜索、点击。在这一代里，过着平静生活的西蒙突然看到了Alix——他在魔法世界里的朋友的幻像。她说魔法世界正经历着危险，需要他的救援。当小巫师通过自己的柜橱传送到魔法世界时，却发现那里早已面目全非。虽然故事编得没什么起色，但开发者强调这是一个没有任何动作成分的AVG。幽默的对白将是Fans喜欢它的原因之一，就像最近的一些冒险游戏那样，你可以通过游戏中的提示选项获得解谜的提示。总之，除了那点可怜的3D技术，它的一切都很传统。


2D的背景看上去细腻多了


场景设计看起来比前一代好了许多

这就是魔法师西蒙

点评

其实对比两款冒险游戏很有意思，因为除了画面2D、3D的差别，系统上无关痛痒的小变化，它们差不多就是一样的。但通过比较我们依旧可看到如今冒险游戏的新变化：一度兴起的在游戏中加入动作成分的时代已经过去了（也许《梦陨——漫长的旅途》是个例外，但它的动作部分也很烂），在一些屈服于市场的可笑的尝试之后，人们仿佛又希望看到冒险游戏（请注意，我是说在欧美游戏分类中以谜题为中心的“解谜”游戏）原本纯净的样子。上述比较的两款游戏都有十几年的历史，但今天我们看到的样子和它们当初没什么不同，毕竟冒险游戏的重点是剧情和想象力。当走过弯路的游戏开发者意识到了这一点，他们就会像从前那样用奇怪的道具和奇异的情节带给我们快乐——但不要因此认为现在的AVG都成了一副面孔，细节上风格的不同依旧可让它的面貌五彩缤纷。

相似度

图像	70%
剧情	60%
游戏性	85%
总评	71%

第一人称射击类



制作：Free Radical
发行：Ubisoft
上市日期：2007年


火爆激烈的战斗场面凸显出战争的残酷


完成运送士兵使命的飞机迎着炮火返航


前方平民不知是敌是友，不可掉以轻心


装备精良、火力强劲的Mantel公司士兵

提到本作的制作小组Free Radical，相信对大多数电脑玩家来说比较陌生。这也难怪，除了去年推出的那款不愠不火的作品《重见光明》（Second Sight）外，其在电脑游戏市场上的贡献可说是一片空白。但是在欧美电视游戏领域，这个坐落于英国诺丁汉郡的工作室还是小有名气的，尤其是前不久在PS2和Xbox平台同时推出的《时空分裂者3——完美未来》（TimeSplitters 3：Future Perfect）更是赢得口碑与销量的双丰收。看到其在FPS市场上的出色表现，著名游戏发行商Ubisoft公司终于按捺不住，决定抢先为其代理还在雏形阶段的下一款第一人称射击作品。对电脑玩家来说值得庆幸的是，这款名为《薄雾》的最新游戏，其电脑版也赫然醒目地列在Ubisoft明年的发售榜单上。

本作的故事背景设定在距今不远的未来世界，那时一个名为Mantel的跨国企业已经成为世界上最具影响力的公司，其手臂深入到经济、政治、军事等不同领域，俨然显露出世界主宰的姿态。同时，打着保卫世界和平的幌子，该公司开始在世界各地大量招募雇佣军，并为他们配备最先进的武器装备，以此来进一步加强扩张并消灭任何对其有威胁的势力。游戏中玩家将扮演一位名叫Jake Carpenter的Mantel雇佣军新兵，在慢慢意识到雇主的邪恶本质之后最终走向反抗其统治的道路。

虽然《薄雾》并没使用DOOM3或Unreal Engine 3等大牌游戏的引擎来进行开发，但制作小组出色的技术实力充分保证了这款游戏在画面表现上绝不逊色于同类作品，尤其是HDR等光影效果的使用以及人物与场景细腻的纹理贴图，更充分展现出Free Radical小组高人一等的技术研发水平。同时本作身上所散发出来的超现实主义科幻色彩也成为吸引玩家注意的特色之一，通过本作人们可亲身体验一回使用那些科幻电影中经常出现的强力武器的乐趣。

此外，游戏中还加入了许多团队配合元素。玩家需要和NPC队友相互配合来完成任务，并在适当时候下达指令以指挥团队下一步行动。通过官方公布的实际演示画面，我们亲眼目睹了主角在南美洲的从林深处同反抗Mantel的叛军激烈交火时的情景。与传统FPS游戏玩家时常扮演正义凛然的英雄角色不同，本作主角Jake Carpenter前期将以Mantel爪牙的反面形象出现。是否一直作为滥杀无辜的恶棍不断遭受人们的道德谴责——这一切都将由玩家自己决定。

点评

如今FPS领域正在流行一股续作风潮，似乎经典作品如果不推出几款资料片外加若干代续作的话，制作组和发行商便会大呼吃亏并感到心有不甘一般。这样一来，市场中能够为玩家带来惊喜的原创第一人称射击游戏就越来越少。此时，上述两款作品的及时出现，无疑为已略显颓势的FPS游戏市场补充了一些新鲜血液与活力。想必这两款作品在2007年上市时相映成辉的场面，定能作为此类游戏步入又一个辉煌期的重要标志。

纵观两款作品在图形图像上表现出的主题与格调，其侧重点可谓截然不同。《薄雾》强调明快光亮的场面，希望用绚丽的色彩让人感受到耳目一新的感觉。相比之下，《潜行者》则属于写实派风格，意图用昏暗压抑的场景让人领略到一种极具

潜行者——切尔诺贝利的阴影

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

制作：GSC Game World
发行：THQ
上市日期：2007年第一季度


死寂城镇让人仿佛看到当年灾难时的情景


阴森恐怖的发电站里隐藏了许多变异生物


阴霾的天空下主角穿梭于废弃的电厂之间


核电站附近肮脏的街道与破败不堪的房屋

如果要制作一个游戏跳票排行榜的话，相信本作一定榜上有名。记忆中最早公布这款游戏正在开发的时间已经可以追溯到2003年，其后不久，制作小组GSC Game World便放出了本作将要在2004年推出的消息。然后，玩家便经历了噩梦一般的无尽等待，可苦苦期盼下等来的却是该作品一次又一次的跳票。如今已过去快3年了，人们依然没有见到这部作品的身影。据悉，发行商又在前不久将游戏发售时间从2006年末推迟到2007年第一季度。


前方的车站与树林不知又隐藏了什么危机


切尔诺贝利核电站主管与游戏制作人的合影

1986年4月26日，发生在苏联境内切尔诺贝利核电站的爆炸事故相信很多人仍记忆犹新，强辐射物质的大量泄漏，也使得该地区附近方圆5万多平方公里的土地受到了严重污染。本作的故事就设定在该事件发生的20多年以后，主角接受军方委派的一项重要任务，前往早已荒废的切尔诺贝利电站核心地区寻找一件神秘物品。然而当主角穿越军方的警戒线深入到受辐射污染的区域后，却发现这里已被大量变异生物所占领，同时该事件背后隐藏的许多不为人知的秘密也将被逐一揭开。

这款作品正试图为玩家模拟一个极度真实的生态环境，游戏中的各种变异生物都有着自己特定的生物链条，相互之间也存在着自相残杀、弱肉强食的情况。因此，处于危机当中的玩家必须充分利用这一点才有可能保存性命。虽然游戏主题充满了昏暗阴森的恐怖色彩，但其中依旧设定了许多充满活力与希望的内容。游戏中，玩家将会遇到一些接受相同使命被派遣到该地区寻觅所谓“宝物”的幸存者，他们将陪伴玩家奋勇杀敌、共克难关，并最终解开幕后谜团一同逃出生天。

此外，该游戏还吸取了不少欧美RPG作品的成功经验，加入物品栏概念以及可携带物品重量上限等设定。出色的X-Ray引擎保证了这款游戏在画面上有着令人信服的表现，动态光影效果以及实时昼夜与天气变化在图像上都会有所体现。同时，游戏中的各种枪械建模也都十分逼真，再加上那些带有浓厚超现实风格的重型武器，将会带给玩家前所未有的视觉冲击。

压迫性的紧张氛围。但仔细品味后也不难发现，两者在画面上也存在着诸多相似之处。例如用大量爆炸场面来渲染战争时的惨烈与紧张气氛，以及用细腻的枪械建模让人体验酷似真实武器一般的射击感受。

同时，这两部作品都加入了团队配合元素，要求玩家面对不同情况时必须及时应对，并制定详尽的作战部署才有可能消灭狡猾凶残的敌人。此外，两者都选用了名气不大的游戏引擎来开发制作，也为他们身上增添了一些质朴的气息。最后仅希望《薄雾》不会为《潜行者——切尔诺贝利的阴影》所感染，也沾惹上一身跳票的坏习惯。

相似度	
图像	80%
剧情	70%
游戏性	90%
总评	80%



动作类

枪神 Stranglehold



袁浩云冷酷的表情就像电影中表现的一样

制作：Midway Games
发行：Midway Games
上市日期：2007年第一季度



著名导演吴宇森亲自为《枪神》担当监制

吴宇森和周润发这对香港黄金组合，曾在20世纪80年代末到90年代初为人们奉献了一系列英雄主义十足的经典影视作品，《英雄本色》中小马哥身披风衣、手持双枪的帅气造型，即便时隔多年也仍然为很多人津津乐道。其后，两人先后远渡重洋在好莱坞扎根立户，并分别通过《变脸》《卧虎藏龙》等影片让全世界领略到东西方文化融合所散发出的独特美感。如今，在电影事业上发展得顺风顺水的二人又开始携手寻找新的发展空间，而这部充斥着“吴氏”经典暴力美学的作品《枪神》，就是二人在游戏领域中的一次全新尝试。

本作的故事背景与1992年吴宇森进军好莱坞前的最后一部港片《辣手神探》有着千丝万缕的联系。游戏的剧情设定在电影情节的18年后，玩家将继续扮演影片中那位疾恶如仇的神探袁浩云。整个故事的起因源自一名警官遭遇谋杀而身亡，为了调查好友的死因，袁浩云又一次拿起武器义无反顾地走上查明真相的道路。然而，此时暗处的敌人已将主角的家人设定为下一个目标。俄罗斯黑手党涉入其中、自己的女儿遭到绑架，此时此刻袁浩云已别无选择，只有奋战到底最终拯救家人。

这款游戏的最大特点在于使用了当今最强劲的Unreal Engine 3游戏引擎，并且完美地运用人物面部捕捉技术，将主角的喜、怒、哀、乐等神态打造得同电影里的周润发一般无二。令国人兴奋的是，游戏中大部分场景都具有很浓郁的东方色彩。无论是香港的茶馆、赌场、居民区，还是芝加哥唐人街路旁富丽堂皇的大酒楼，都让人产生一种亲切感。再加上监制吴宇森亲自邀请到发哥为主角献声配音，由此使得本作还未推出便引来众多影迷的目光。

作为一款高举吴宇森旗帜以枪战场面为卖点的游戏作品，《枪神》中自然少不了“吴氏”味道十足的黑色哲学与暴力美学成分。游戏过程中随处可见炫目的枪火、飞扬的瓦砾灰尘、震撼人心的爆炸以及主角举起双枪在空中滑行射击的慢镜头场景。为了表现枪战时的火爆刺激，主角以一敌众的场面也极为常见。为此，游戏特意设定了半蹲旋转360°连续射击等集观赏性、娱乐性于一身的技能可供玩家掌握，在烘托紧张激烈打斗气氛的同时，也展现出本作与众不同的韵味与风格。



机枪扫射与倾泄的弹壳俨然一派"吴氏风格"



主角身旁燃烧的木屋随时都有坍塌的危险

点评

一边是国人熟悉的知名导演担任监制，一边是由一群喜欢好莱坞动作电影的忠实影迷担当制作人，这就不难理解为什么两款游戏身上同时弥漫着一股强烈的影视色彩。令人炫目的火爆枪战场面、力度感十足的爆炸镜头以及专业级别的镜头切换水准，《枪神》与《恶魔》由内至外都表现出众多相似的地方，让玩家能从游戏过程中感受到一种亲临好莱坞大片的感觉。

同时，两部作品都使用了当今最强劲的游戏引擎作为坚实后盾。Unreal Engine 3以及Ageia PhysX这两大引擎，带给人们的不仅是图形图像上的飞速发展，同时游戏中的毛发、布料、液体流动等物理特性也将有很大程度的提升。两款游戏中，不仅桌椅门窗都能被枪械所打坏，就连墙壁也会因经受不住枪弹的洗礼而严重受损，出现凹陷的

Infernal 恶魔

制作：Metropolis Software
发行：Playlogic
上市日期：2006年11月30日


枪械对敌我双方来说都构不成太大威胁


泛着红光的右臂说明主角准备释放魔法


已经无路可逃的敌人依旧在负隅顽抗

这款游戏的制作历程可谓是一波三折，Metropolis这个来自波兰的制作小组最初希望将本作命名为《恶魔——罪恶执照》（Diabolique：License to Sin）。然而，或许是由于Diabolique这个出自西班牙文的单词过于生僻，也可能是发行商Playlogic希望把本作同人们所熟知的经典游戏《暗黑破坏神》区别开来，因此特意将其更名为《恶魔》（Infernal）这个略显普通但却一目了然的英文字眼，不出意外的话今年底将如约与广大玩家见面。


引入诸多特效的游戏画面华丽又充满动感

与以往动作游戏不注重剧情只关心画面是否华丽、场面是否火爆相比，本作在情节设定上还是有其过人之处的。虽说所包含的神魔混战等内容乍看上去有些晦涩难懂，但只要细心品味便不难领会其中的奥妙与玄机。游戏中玩家将扮演一位来自地狱并代表恶魔势力的特工Dark Eaville，依靠各种先进武器装备以及自身强大的魔力同那些来自天堂的神使展开斗争，吸取敌人的灵魂不断强化自己，并逐渐成长为扭转恶魔一方颓势局面的关键人物。

就如Metropolis制作组的美术设计师Przemek提到的那样，这款游戏的制作人员大多是狂热的电影迷，因此本作在潜移默化中也加入了许多经典动作电影元素。游戏采用传统的第三人称视角进行操控，但在过场动画里的镜头切换上，玩家便能领略到制作人员专业的影视制作水平。此外，游戏中战斗时激烈火爆的景象，也让人不由自主地联想到一些经典好莱坞电影；再加上驾驶元素引入其中，让人能从中感受到令人窒息的速度感并体验一回紧张刺激的驾车对抗场面。

《恶魔》里并没有包括高自由度的探索空间以及开放性的结局设定，玩家要在6个最传统的关卡中展现自己的动作才能，勇猛杀敌并最终力克实力强大的Boss从而赢得战争胜利。除了要熟练使用各种枪械外，玩家还必须掌握一些实用性很强的魔法，将两者融会贯通并予以相应搭配才能立于不败之地。同时，本作所使用的强大Ageia PhysX引擎，能提供比Havok更出众的物理特效表现，因此值得予以特别关注。

弹坑甚至整体轰然倒塌。高度拟真化的游戏效果加上极富娱乐特点的超强互动性，使二者身上展现出与众不同的独特魅力。

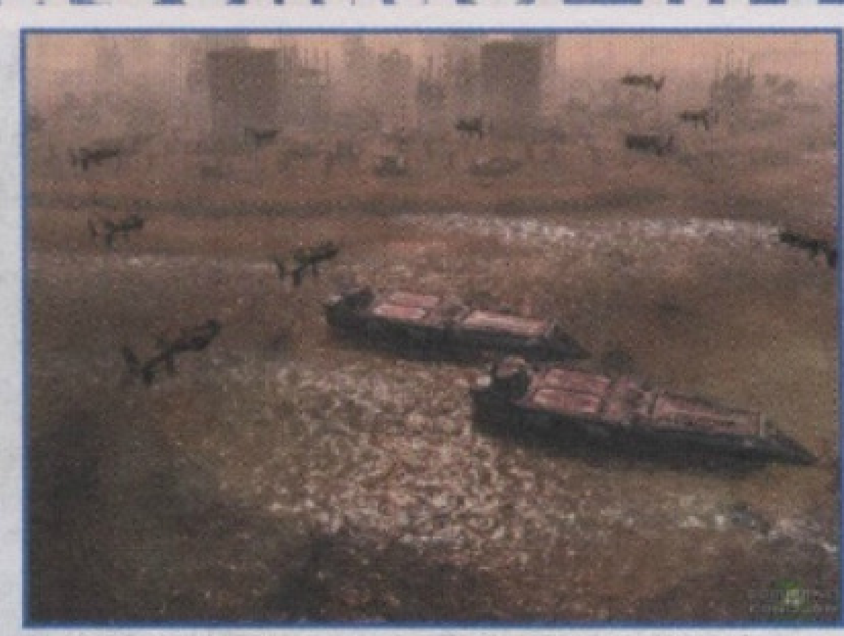
除了剧情方面前者强调现实而后者主推魔幻有所差别外，两款作品在其他方面的表现就如同一对双胞胎兄弟一样容貌与神态都极为相似。再加上两者都采用了传统动作游戏闯关的设定，从而进一步凸显出故事情节的跌宕起伏。至于究竟是吴宇森加周润发的黄金组合更能吸引眼球，还是神魔大战更能碰撞出炫目的火花，一切只有等到两款游戏上市以后才能一见分晓。

相似度	
图像	80%
剧情	70%
游戏性	90%
总评	80%

即时战略类

命令与征服III——泰伯利亚战争
Command & Conquer III: Tiberium Wars


呈现出绿色晶体形态的泰伯利亚矿藏


海陆空协同作战依旧是C&C系列特色之一

制作：EA Los Angeles
发行：Electronic Arts
上市日期：2007年1月


地面部队在空军支援下向城市深处推进

14年前，WestWood工作室用《沙丘魔堡2》向玩家展示了即时战略这个全新的游戏形态。10年前，其再接再厉推出的经典游戏《命令与征服》更将该类型作品紧凑的作战节奏、灵活多变的战术组合发挥到极致，同时也为即时战略游戏日后顺风顺水的发展铺平了道路。3年前，寄居EA旗下早已春风不再的WestWood终究没能逃过解散的命运，由此导致RTS产业格局变动，同时也引得无数忠实Fans伤心落泪、扼腕叹息。今年年初，由EA推出的带有浓郁怀旧色彩的《命令与征服——10周年纪念版》，向人们重新展示了WestWood昔日的辉煌与荣耀。12款炒冷饭性质的系列作品，仿佛暗中在向人们预示一个激动人心的伟大时刻即将到来。

在广大玩家的热切期盼与不停猜测下，EA终于在前不久E3游戏展开幕时向外界公布了正统《命令与征服》系列新作的消息。虽然游戏的制作工作已从WestWood转交到EA洛杉矶分部手中，但相信人们对《命令与征服III——泰伯利亚战争》的关注程度并不会因此而减弱。本作的故事情节将延续2代传承下来的正统C&C历史背景。游戏时间设定在距今数十多年后的2047年，由于神秘能量体泰伯利亚在地球上的不断蔓延，由此导致大部分领土已经不适合人类生存。按照危险等级，整个世界被划分为红色、黄色与蓝色3片区域。为了争夺领土控制权以及泰伯利亚矿藏所蕴含的丰富能源，人类之间的自相残杀仍将继续上演。


都市巷战中充斥着异常惨烈的战斗场面

前作里掌控世界的两大对立阵营GDI与NOD又将卷土重来，在无休止的战争中意图为玩家奉献出更经典的战役，希望由此碰撞出更为绚丽耀眼的火花。GDI作为控制约占地球面积20%蓝色安全区域的一方，拥有极高的科学技术水平，因此该势力的作战单位大多具备强悍的火力，诸如猛犸重型坦克等人们熟知的单位也将以崭新的姿态再次登台亮相。NOD一方由于科技相对落后，因此游击战术将成为首选：袭掠者突击车以及中型隐身坦克等单位的加入，将会使敌人感到难以应付。

值得一提的是，本作将沿用早期C&C系列为人称道的真人演出过场动画的设定。在最新的游戏宣传视频中，我们了解到EA公司又重金聘请Joseph Kucan来继续扮演那个桀骜不驯、无比疯狂的NOD光头领袖Kane。此外，强化版的SAGE引擎所带来的视觉冲击也不容忽视，除了炫目的光影效果外，每个单位的细节也都得以活灵活现地表现出来。

点评

在即时战略游戏纷纷寻求内容简化的今天，各大厂商都秉承着求新求变的态度，渴望自己的作品能得到玩家认可。然而，《命令与征服III》和《大漩涡》的到来，仿佛又让人们看到了传统即时战略类型复苏的迹象。在两者身上，资源采集、基地建设以及军事扩张等RTS游戏的经典元素又将同时出现。能否将三者完美地融合于一体，也将成为这两款游戏是否会重现RTS游戏昔日辉煌的关键所在。

两款游戏在情节设定上也存在着诸多相似之处，与未来世界人类为争夺资源而展开内战有关的故事背景，对人们来说也起到了一定程度的暗示与警告作用。只不过在争夺资源的种类上前者选择了泰伯利亚矿所蕴藏的无尽能量，而后者则将重心放在对人类来说

大漩涡 Maelstrom

制作：KDV Games
发行：Codemasters
上市日期：2006年第四季度


这些才华横溢的青年就是KDV的骨干成员


重型装甲车辆对整个战场局势至关重要


面对人类内战，外星人在一旁虎视眈眈


基地建设依然是RTS游戏的重要组成部分

随着俄罗斯游戏制作产业的异军突起，旗下诸多非常优秀的工作室也逐渐为人们所熟悉。毫无疑问，KDV Games这个总部设在加里宁格勒州，由一批年龄不大的有志青年组成的游戏制作小组便属此列。虽然该制作组此前推出的实验性作品《周长》（Perimeter）销量并不理想，但是玩家的交口称赞和各大媒体的一致好评，使得制作人员对此次新作的前景充满信心。同时，通过玩家对《周长》的反馈，KDV Games也看到了自身在游戏剧情设定上的弱势。为了弥补这一缺陷，这次制作组不惜花费血本请来曾为著名科幻电视剧《星际迷航——重返地球》编写剧本的James Swallow为本作进行故事原创。

2050年，人们生存的家园遭受了一颗来自外太空巨大陨石的撞击，地球的生态环境由此发生了急剧改变，全球自然气候正变得越来越恶劣。水资源的短缺使其一跃成为世界上最珍贵的财富，灾难幸存下来的人类分裂成两拨水火不容的敌对势力Ascension和Remnants，为了争夺水源而展开无休止的战争。与此同时，一个神秘的外星种族Hai-Genti也在此时此刻悄然降临地球，隐藏在暗处窥探着人类的自相残杀。


趁着夜色对敌军发动偷袭也是不错的选择

游戏中的3个种族有着截然不同的特点。工业化程度较高的Ascension科技水平出众，武器种类也多以造价昂贵的激光、冷冻光线为主。相对较为落后的Remnants一方则经常会采用打游击战、派遣间谍窃取敌军科技等手段来弥补自身的不足。外星人Hai-Genti由于占领了地球的空间轨道，因此能随心所欲地改变自然气候。诸如颠倒昼夜、制造龙卷风、发动流星雨攻击等事件，一定会让对手头疼不已。

KDV Games在《周长》中所标榜的可随意改变地形的设计极富创意，但在游戏中的表现却不够理想，玩家除了能够削平土地以供基地建设外并无太多其他选择。而在这次新作《大漩涡》中，上述设定的真实功效将得以完全发挥出来。游戏中不同地形对作战单位的效能都有直接影响，例如高地上的军队不仅能对下方的敌人造成更大伤害，同时宽广的视野还保证其更好地侦察敌情。玩家除了能通过特定单位将平原变为山峰与盆地外，甚至还可冻结河流以供军队通过或者融化冰面阻止敌人追击；必要时还能将河道打开缺口，造成洪水泛滥等灾害。

最重要的水资源身上。此外，EA公司还有意在《命令与征服III——泰伯利亚战争》中，为玩家揭开泰伯利亚矿蔓延地球的幕后元凶——外星人Scrin族的真实面目。这样一来，在种族设定上二者又戏剧性地出现了撞车情况。

再加上外表华丽并带有浓郁科幻色彩的全3D图像，异常火爆激烈的战斗场面以及丰富多样的高科技兵种单位，两部作品强劲并严重趋同化的外在表现力，足以让期待已久的玩家激动不已。只是不知道平日一直默默无闻的KDV Games小组，是否能凭借《大漩涡》成功撼动被无数玩家顶礼膜拜的《命令与征服》系列正统续作在RTS领域中的霸主地位。

相似度	
图像	80%
剧情	90%
游戏性	80%
总评	83%

角色扮演类

翡翠帝国 Jade Empire

制作：BioWare
发行：2K Games
上市日期：2007年1月

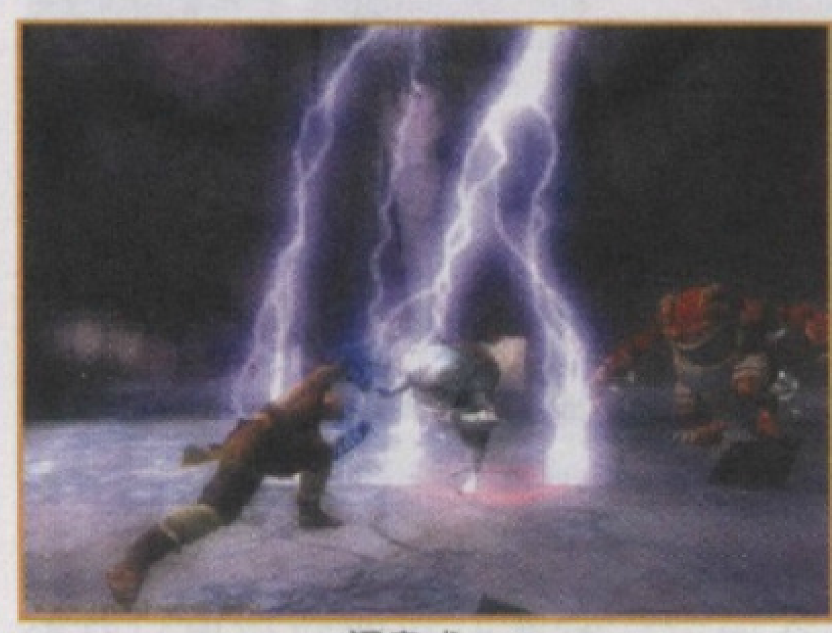
对于BioWare来说，2005年在Xbox上发行的《翡翠帝国》是一个重要的作品，因为它是这家RPG老店多年来第一部"专属"游戏机平台的产品。在此前后，BioWare先后将《星球大战——旧共和国武士2》和《无冬之夜2》的开发权转交给了兄弟公司黑曜石。《翡翠帝国》Xbox版发行后，实际销量没达到预想效果，BioWare公司于是宣布了PC版的开发。将于明年1月上市的PC版《翡翠帝国》同时还被加上了一个"限量版"的头衔，可见BioWare还是在游戏中加入了一些新东西，以飨PC玩家。


不要用传统思维去理解《翡翠帝国》中的"武术"

熟悉西方国家对中国文化翻译的人，一眼就能从《翡翠帝国》的名称上看出，这是一个很"中国"的游戏，因为西方人称咱们的玉帝就是"Jade Emperor"，玉皇大帝的帝国，那不就是中国么。《翡翠帝国》从各个角度尽力去仿照和夸张中国文化。比如它的战斗系统就将武术的战斗力进行放大，将气功的战斗方式进行魔法化。《翡翠帝国》在游戏主线进程方面，则继承了BioWare的一贯传统，让玩家可以从善恶两条线路发展。

即使从已经"过气"的游戏机Xbox的角度来看，《翡翠帝国》仍不失是一款画面精美的游戏，特别是它的室外场景方面，和今年发行的《上古卷轴IV——湮没》相比也不逊色。更何况玩家在PC版中，将明显感觉到游戏画面的提升，包括更多样化的朦胧特效和动态光影，以及增加了细节的材质。

PC版《翡翠帝国》和Xbox版本的最大不同自然是操作。《翡翠帝国》PC版的操作沿用了常见的FPS游戏操作方式，W、A、S、D键控制移动，Q键激活"气"能量，E键治疗，鼠标攻击。另外，体现BioWare厚道的地方在于，他们在PC版中还加入了一些新的战斗技能和招数。比如据说是从相扑中得到灵感的"铁拳"，以及据说是从1978年大导演张彻的《五毒》中获得灵感的"蛇拳"。制作公司同时还承诺会在PC版中加入一些全新的武器。最后，游戏中的简单难度将和Xbox版持平，正常和困难难度都要比Xbox难不少。根据BioWare的说法，这是应旗下Fans团体的要求所做的改动。


闪电术！



游戏中有很多中国风格的城镇

希望《翡翠帝国》PC版能像《神鬼寓言》（Fable）的PC版那样实现完美移植，并能给玩家带来全新体验。

点评

选择《无冬之夜2》和《翡翠帝国》这两款有着莫大联系的游戏来进行比较，并非我们的本意，而是现如今PC上的单机角色扮演游戏实在少得可怜，欧洲人制作的那些动作RPG又不具可比性。

《无冬之夜2》和《翡翠帝国》从画面上来看，都属于利用了现在主流的视频技术，只要你的显卡够好，应该说那些动态光影之类的特效都能看到。由于两款游戏的背景截然不同，一个是西方中世纪奇幻风格，一个是中国神话风格，所以在建筑特色上会给玩家带来不同的体验：奇幻的是古堡地下城，神话的是亭阁夫子庙。说到故事，这两款游戏倒是大体上有些雷同。不论是在"被遗忘的国度"，还是在"翡翠帝国"，玩家要做的事情终归是**拯救世界**。

游戏方式上，《翡翠帝国》和《无冬之夜2》相比显得单薄一些。毕竟后者依靠的是完善而丰富的"龙与地下城3.5版规则"，而前者只不过是BioWare根据中国武术和气功YY出来的一套系统。但不能否认的是，毕竟它们都是ARPG的形式。所谓的战斗，也都是分成两大类，拿阔剑的肉搏和拿长枪的肉搏本质上并无分别，用"死云术"魔法杀死敌人和用狮子吼震死敌人的效果也差不离。

尽管有这么多的相似性，但这两款优秀的RPG作品发售的时间间隔还是比较长的。所以我猜，你肯定两款都不会放过。

相似度

图像	70%
剧情	80%
游戏性	70%
总评	73%

无冬之夜2

Neverwinter Nights 2



制作：Obsidian
发行：Atari
上市日期：2006年第四季度


这个怪物的多边形不多，但是也没有人强迫你把视角拉得这么近

BioWare的《无冬之夜》已发售4年多了，"龙与地下城"单机版游戏从4年前的百花齐放、多头并进，到现在只剩下《无冬之夜》这一条支脉。不过，令RPG迷兴奋之处在于，《无冬之夜2》的开发公司黑曜石的核心组成人员，就是当年黑岛小组的一批精英。

基于最新的"龙与地下城3.5版规则"的《无冬之夜2》相对于前代而言，将在各个方面有巨大提升。黑曜石公司创意指导克里斯·阿瓦隆，曾展示过该游戏的人物创建系统。这套系统提供了大量各具风格的装甲和服装，并且和《无冬之夜2》的工具包相嵌合，使你可以导入自己制作的独特装饰。对于D&D玩家最吸引人的地方还不止于此，《无冬之夜2》将允许玩家创建3R规则中的亚种，比如"黑暗精灵"。而对于《异尘余生》（亦称《辐射》）"玩家来说，《无冬之夜》中也有他们熟悉的东西，那就是借鉴自《异尘余生》S.P.E.C.I.A.L.系统的"特技"概念。

在《无冬之夜2》中，玩家将会看到全新的"影响系统"。该系统曾在黑曜石的第一款作品《旧共和国武士2》中运用过。通过"影响系统"的作用，玩家的一言一行都将影响到同伴阵营的倾向。而"影响系统"不仅在玩家和NPC队友之间起作用，NPC和NPC之间也会因为种族、信仰和阵营的不同而产生好感或恶感。这种设定，让人不禁想起CRPG前些年最著名的一部作品——《博德之门Ⅱ》中那些一路打着吵着笑着闹着的队友们。

《无冬之夜2》的剧情将围绕玩家和几位神之间的矛盾展开。当你触怒了曾经效忠的神时，他们不但会派神使下界来要你的命，还会利用他们的影响力在费伦大陆上散播谣言，败坏你的名声。到时候，你就会在游戏中发现，自己有很多任务，当然，主要是救那些证人的命，好还自己一个清白。在《无冬之夜2》中，玩家将如同《异域镇魂曲》中的男主角无名氏一样，不得不去和昔日的敌人握手言和，在某种程度上违反自己的原则，为了达到目的不择手段。

在游戏制作者透露的部分中，我们还了解到，到了游戏后期，玩家由于命运使然，会逐渐成为游戏世界中一个关键性的角色。到时，你将不会再像以往的游戏中那样单打独斗，你的角色更像是一位领导军队走上战场的将军。这虽然并不意味着《无冬之夜2》到了末期会变成一个即时战略游戏，但是它显然在努力让玩家从更广阔的视角来体验角色的成长。这样的《无冬之夜2》，谁能不期待？


《无冬之夜2》的天空与环境融合得十分完美


在野外遇到这么大一个怪物，够吓人的


恬静的小镇，有许多一模一样的房子


废旧的城堡，往往是地下城的入口

熟悉的"无冬"界面又回来了！


在室内释放大范围魔法



近些年来国产单机游戏日渐萧条，可以说只剩下《轩辕剑》系列在支撑大局，故玩家对今年新作《轩辕剑伍——剑凌云山海情》（以下简称"轩伍"）期待值甚高，官方甚至在宣传中打出"万众瞩目的极致大作降临人世"的标语。广大Fans经历了众星捧月般的等待，孰料今年8月4日此作率先在中国台湾省上市之后却遭遇滑铁卢，许多资深玩家纷纷大肆抨击，诸多知名游戏网站均只打出及格水准的评分，可以说该系列遭到自《轩辕伏魔录》以来的最大失败。千呼万唤始出来的"轩伍"最终只得到毁誉参半的评价，笔者认为，"爱之深而责之切"的心理起到了非常重要的影响。

谈谈"轩伍"剧情

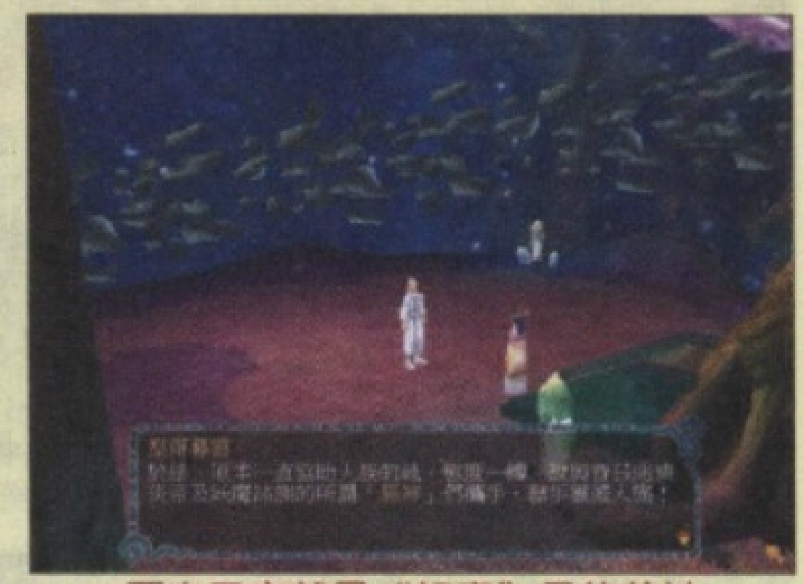
《轩辕剑》系列向来以曲折动人、波澜壮阔的剧情而著称，让我们先来探讨一下剧情。

1.呼应前作之伏笔

"轩伍"的故事完全依托于神话，但剧情上却与《天之痕》有些许关联。《天之痕》里古月仙人曾提到，上古十大神器中的东皇钟、昊天塔与轩辕剑都曾化为人形，但因某个事件，剑和塔失去力量化为原形，而东皇钟所化的钟仙子却不知所终。"轩伍"的故事就是从这段看似不经意的NPC对话里展开。另外，它还将该系列的剧情架构进行修补，使之趋于完善。如皇甫暮云谈到了"轩壹"里面善恶两神联手的内幕：善神即天帝，天女因帮助黄帝与人族而成为旱魃之身，无法重回天界而令天帝大为震怒，于是与恶神联手歼灭人族。

"轩伍"另一关键是交代以往均语焉不详的"轩辕剑"来历。最初提到轩辕剑来历是在"轩叁"里，张客说它是由轩辕黄帝打造，并用来斩杀蚩尤，且中国文化由此开始。现在"轩伍"终于以完整剧情来阐述清楚了，原来上古时期炎黄二帝争霸中黄帝胜出，炎帝属下


古月仙人提到的关于钟剑塔的往事


原来天帝就是"轩壹"里的善神

五大诸侯之中最强的蚩尤欲为炎帝报仇，于是在涿鹿展开决斗。黄帝姬轩辕求助于他的恋人天帝之女青魅，天女携带天界最强之剑前来相助黄帝打败蚩尤并将其封印。但剑也断了，这时天女用自身天界阳气与黄帝合力重铸天剑，并以黄帝之名命名为"轩辕剑"。接着黄帝以东皇钟创造山海界，并将人族以外的种族全数迁移，而天女由于损耗太大，体质变异成了"旱魃"之身（《山海经》里旱魃为黄帝之女），令神州处处干旱、天灾不断，黄帝为了自己的子民而忍痛将天女放逐于山海界，结果天女遭到四灵诸侯的封印，这就是"轩伍"故事的来源。

从剧情上来看，"轩伍"在系列中的地位还是非常重要的，它将诸多作品的联系进一步加深，使《轩辕剑》的传奇故事更加完整。上古十大神器至此悉数登场，山海界的异空间更是扩展了《轩辕剑》的世界观。

2.背景年代之探究

自《枫之舞》起，《轩辕剑》的游戏中都有明确的背景时间，但"轩伍"完全抛弃了历史题材。据说是前作《苍之涛》说理的部分太重了，对于历史知识不好、时光旅行概念不清、年龄太小的玩家来说

容易混淆不清，故此制作小组想尝试一下非历史题材。制作人员也本想为男主角陆承轩设定一个历史上的朝代，但由于山海界里没有朝代之分，所以游戏中也没有提到这个部分，我们不妨对其年代设定进行考究。

在与古月仙人的对话中我们已经得知，“轩伍”是补述钟、剑、塔化为人形的一段往事，但在“轩肆”中，上古十大神器除轩辕剑和炼妖壶外，都被收藏于云中界的神器殿之中，钟、剑、塔都没有转世为人，由此可推出主角陆承轩来自于“轩肆”的时代之后，至少是秦汉时期。同时，《天之痕》里氐人族的不老结界是何然在700年前利用崆峒印所布，也发生在汉朝，但由于“轩伍”里的氐人族尚在山海界，又没有不老结界的庇护，因此陆承轩必定处在汉朝，从他的服饰来看，也具有汉代特色。另外细心的人都会注意到两个结局中的轩辕剑都会变为青铜剑，正好与《苍之涛》里的慕容诗家传青铜古剑相符，由此可知，“轩伍”必发生在前秦之前，故此汉朝说证据确凿。

但是问题来了，游戏开始提示是“千余年后”，而天女被封印的时间也是千年，若将汉朝前推一千年，也就是三千多年前的周朝时期，与涿鹿之战时的上古时期差之甚大，与公认五千余年华夏文明亦是格格不入，矛盾是如何产生的呢？游戏中是已经交代了天界时间流动缓慢，因此笔者认为，合理的解释也只有山海界类似于天界，都是时间流动缓慢，只是游戏中没有交代清楚这个设定。

3.全新的异域旅程

“轩伍”跳脱以往作品穿梭于历史的范畴，回归中国神幻的根源而采用古籍《山海经》作为新的故事背景。这个奇幻的山海世界与我们认知的一般世界（游戏中称“轩辕界”）有很大的区别，各国种族拥有不同的长相与风俗。男主角陆承轩本是“昊天塔”转世，只因从小不懂得控制自身强大灵力，某次失控下误杀了亲生父母，为逃避追捕而不慎跌入皇甫暮云以盘古斧劈开的时空裂缝中，幸得其所救并传授武功，并约好3个月后再带他返回“轩辕界”，而陆承轩就开始了在各种族之间的游历，追寻神秘力量的根源。



山海界的由来



陆承轩听取皇甫暮云的教诲

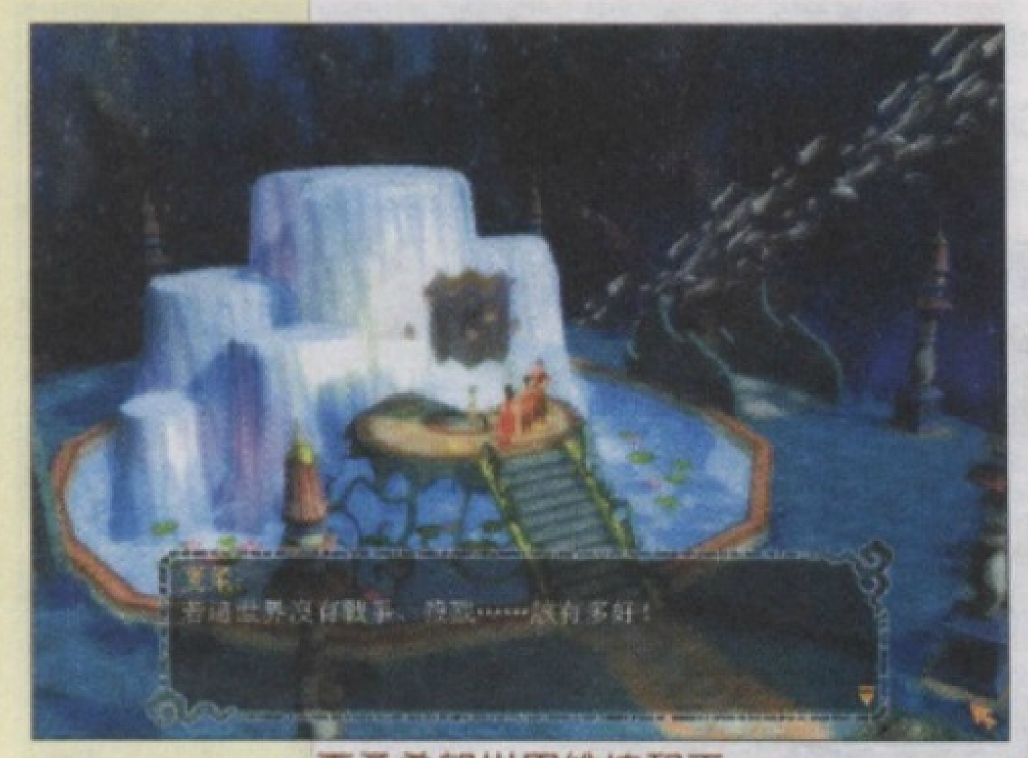
本作的主题是“成长”，故事摆脱了近几代作品国仇家恨的沉重包袱，采用激励性较强的主题。陆承轩由于自身神秘力量而被周遭的人当成怪物般地看待，导致了其压抑沉默、缺乏自信的性格，直到他展开了探索生命意义的旅程而逐渐历练成熟，进而勇敢面对困难，决心发挥自己的力量协助他人。在这段旅程中陆承轩结识了女主角夏柔以及莫耶、寒洛等伙伴。“成长”的主题在寒洛身上也表现得很好，他从一位负气离家出走的世子转变为可托付的国主。即使是女主角夏柔，也在旅程中获得了一次见识上的“成长”，类似于赛特到东方寻求战争不败之法而领悟了王道，夏柔也在旅程中逐渐领悟到战乱只会让生灵涂炭，和平才是解决问题的根本，与王道精神有异曲同工之处。

可惜本作故事的核心不够强烈，剧情缺乏高潮起伏，流程长度也不够。令人期待的《山海经》世界在游戏中无异于走马观花，虽有15个种族但真正深入着墨的不多，故事主线也只集中在4位主角身上，其余同伴的戏份淡薄，缺乏存在感。这种做法不过是为了满足玩家的好奇心，让每个种族有加入队伍的空间而已，对于内容的质量并没有实质的加分作用。游戏前期尽管事务繁多但并不够紧凑，在到达遗世之都后重心转为前往各地收集星曜石，途中虽偶有高潮也无法带给玩家太大的惊喜，只能说好的题材没有得到好的发挥而平添遗憾。

4.结局的山海情缘

游戏自《天之痕》以来再次采用双结局的设定，不同的是有一个是隐藏的，决定结局的关键要素就是星曜石，在主线发展到遗世之都后会出现分支剧情，如果能搜集到全部星曜石，就可以进入隐藏结局。

进入了游戏结局才等于进入佳境，据说最初剧本只有“普通结局”，后来才决定加入星曜石的要素，以收集程度作为结局的分水岭。由于本作是在为《天之痕》里古月仙人的话作补述，而普通结局的最后是陆承轩与皇甫暮云决斗，然后众人在决战之地找到一把青铜古剑与一座金黄色的塔，而夏柔一直在等待陆承轩的归来，这正好与古月仙人的话相吻合。因此，虽然普通结局比较潦草，很多东西都没交代清楚，但不可否认，它才是合乎游戏系列正式


夏柔希望世界维持和平

剧情的。

至于说到隐藏结局，它巧妙地利用中央界上的思念幻象迷宫所保留的部分千年前的关键对话来将涿鹿之战、轩辕剑与山海界的由来以及天女被封印等事件传达给主角与玩家。另外，游戏名称里的“山海情”在这里得到了体现，天女与皇甫暮云的母子情深、黄帝与天女的旷世奇情、陆承轩与夏柔的患难见真情以及陆承轩与伙伴们的友情等。所以说，隐藏结局之所以受到好评，就在于玩家在它成功营造的气氛下再次重温到一贯以来的感动。

剧情外的要素略评

片头动画属于大制作，其精细程度比起《苍之涛》来要进步些，不过论震撼度却不如，且带着奇幻的风格。此次过场动画进步更大，尤其是风格始终与游戏画面保持一致，尤其是陆承轩与巨兽搏斗那段的动作设计得节奏快且流畅，而隐藏结局的最后动画更是全剧的精华所在。游戏画面上，由于采用全新引擎，3D技术表现较之前作有所进步，场景精细边缘光滑，人物表现也更细腻，甚至可以看到每根手指的动作，人物的动作表现较以往灵巧，表情也更多样化，光影部分也有了进步。不过解析度还是800×600，但首次支持窗口模式。音乐曲目数量虽多但缺乏令人印象深刻的，不过很多都令人产生心旷神怡或气势轩昂之感，《悠游山海界》与《祈祷》是其中的典型佳作，各自有3～4首延伸曲。另外，一般战斗曲目只有一首而显得过于单调，此外游戏还沿用或改编了部分前代作品的音乐。

一般结局解开了东皇钟的失踪之谜


隐藏结局里钟与塔留在山海界

一直以来《轩辕剑》系列的迷宫都是非常简单的，此次游戏虽然加入了一些解谜要素，但也极其简单。迷宫虽然没有要刁难玩家的目的，但是有些比较无趣，比如星曜法阵以及朱雀四塔。游戏依然采用“踩地雷”的遇敌方式，但是遇敌率设置明显偏高，尤其是在大地图上。这次游戏中设置了几个趣味小游戏，并根据玩家挑战的难度来给予不同的奖励。支线任务数量极多，多数只是跑腿送东西，不过若为了隐藏结局而收集星曜石或者15名伙伴全部加入的话有不少是必须做的，令人感觉是强枝弱干。

虽然本作改革甚大，但在细节方面也暴露出诸多问题，比如招式数量太少，也不给出详细说明，有的招式还限定要空手。武器除了某些特定的之外，几乎通用于每个角色，普遍被认为是敷衍了事。此次控制角色的行走是人物随鼠标位置而走动，但遇到障碍时极易被卡住无法移动。另外游戏不支持用键盘全程操作，战斗时虽然可用但操作上异常麻烦。系统界面极其简陋，使用物品不能排序，装备时看不到物品属性，也没有详细说明的快捷键。另外，跟NPC对话时或者要求距离太短，或者速度极快会自动跳到下一段话甚至直接跳完，总之BUG数量惊人，好在官方及时发布了Patch V1.01版更新档，修正的问题多达50个。

“轩伍”的问题带来的反思

1.陆承轩人设引发的争议

早在游戏开发中的画面公布之时，战斗画面就曾引发过一阵恶评，原因在于众人无法接受陆承轩泯然于众NPC的3D造型，后来DOMO将之改回2D，但是“路人轩”的外号已传开。陆承轩除了相貌平平无奇之外，在游戏前期的个性也实在是糟糕。

“轩伍”为什么会这样设定呢？负责主程序的吕志凯解释道，这次的主角代表你我这样的普通人，并希望所有玩家能借此体会从平凡中逐渐成长的感动。另一个原因是为了要突显山海界中的伙伴特色，不过他也表示当初没想到市场接受度不如预期，制作小组会吸收这次经验教训，作为下款游戏研发时的基础。

2.“轩伍”埋下更多的伏笔？

“轩伍”虽然交代了很多新的情节，但也留下了很多谜团。比如表现涿鹿之战的片头动画，它是与隐藏结局有联系的，虽然动画为大制作，但是很多东西在游戏中无法得到合理解释，令人看得莫名其妙，比如那个被杀死的母亲是谁？蚩尤与她有何关系？黄帝为什么戴着面具，而轩辕剑最初又为何套着那个奇形怪状的剑鞘？以这部分内容的重要性与DOMO的研发经验来看，唯一合理的解释就是还有伏笔。玩家也

可以暂且先把自己的意见放一放，欲知后事如何，且等续作分解。

3.创新与守旧之间要寻找平衡点

《轩辕剑》系列的特色之一是其水墨风格画面，但由于3D在技术与表现水墨风格上的不成熟，因此向来是争论的焦点，这次也不例外。“轩伍”的画面虽然有所进步，但还远远赶不上众玩家在国外大作熏陶下眼界的提高。笔者认为，3D化是大势所趋，2D画面技术已然进入瓶颈阶段，要想突破创新也只能顺应大势，因此3D将是条不归路。至于与国外作品相比较，考虑到所投入的财力物力与技术上的差距，《轩辕剑》系列的表现已经是较好的了，如本作在含蓄间也透露出些许水墨画的写意，希望以后的作品能把水墨风格表达得更好。这说明创新才会有所发展，固步自封只会错失发展良机与拉大差距。

以往最受欢迎的炼妖壶和天书系统是《轩辕剑》系列的招牌，在“轩伍”里被全部取消，DOMO的说法是“专注在战斗系统”上，但由于取而代之的气势系统与队伍系统在可玩性上较前两者大大逊色，因此又成为一个争论的焦点。DOMO一直在力求创新，但这次显然得不偿失，由于老玩家的情绪反响强烈，DOMO小组已表示在今后的续作中会出现更好、更丰富的炼妖与天书系统，这也说明了创新须有度，旧的精髓也要继承与发扬。



身份令人费解的民女

4.《轩辕剑》系列的发展

《轩辕剑》系列一开始是以一个东方奇幻冒险故事为背景的，只是在《枫之舞》里偶然加入了历史因素，而它也因为各方面的优良表现而大受好评，才脱离主轴而走上了历史题材这条路。此后的《轩辕剑》不断尝试新的突破，自三代开始将版图扩展到世界范围后，五代又开拓了一个新的时空——山海界，将世界观设定进一步完善，但大体是回归了原本架空历史的主轴。架空背景与历史背景并无优劣之分，虽然历史题材令《轩辕剑》大获好评，但由于轩辕剑必须满足存在的唯一性，况且中国历史朝代虽多但可供利用的亦有限，加之历史背景设定无法更动，为了不抵触历史，必定导致剧情发展会受到限制。比如自太古时代至战国初期，轩辕剑一直被用来封印壶中仙而停止在各英雄手中流传，另外就是自赛特死后轩辕剑在欧洲下落不明。这两个事件令游戏的题材大受限制，《轩辕剑》要想更好地发展就要考虑突破这些瓶颈，因此本作采用架空背景正是为了自身的发展，虽然目前营造的山海经世界的架构十分空泛，还有待于进一步完善，但毕竟所走的第一步值得肯定。

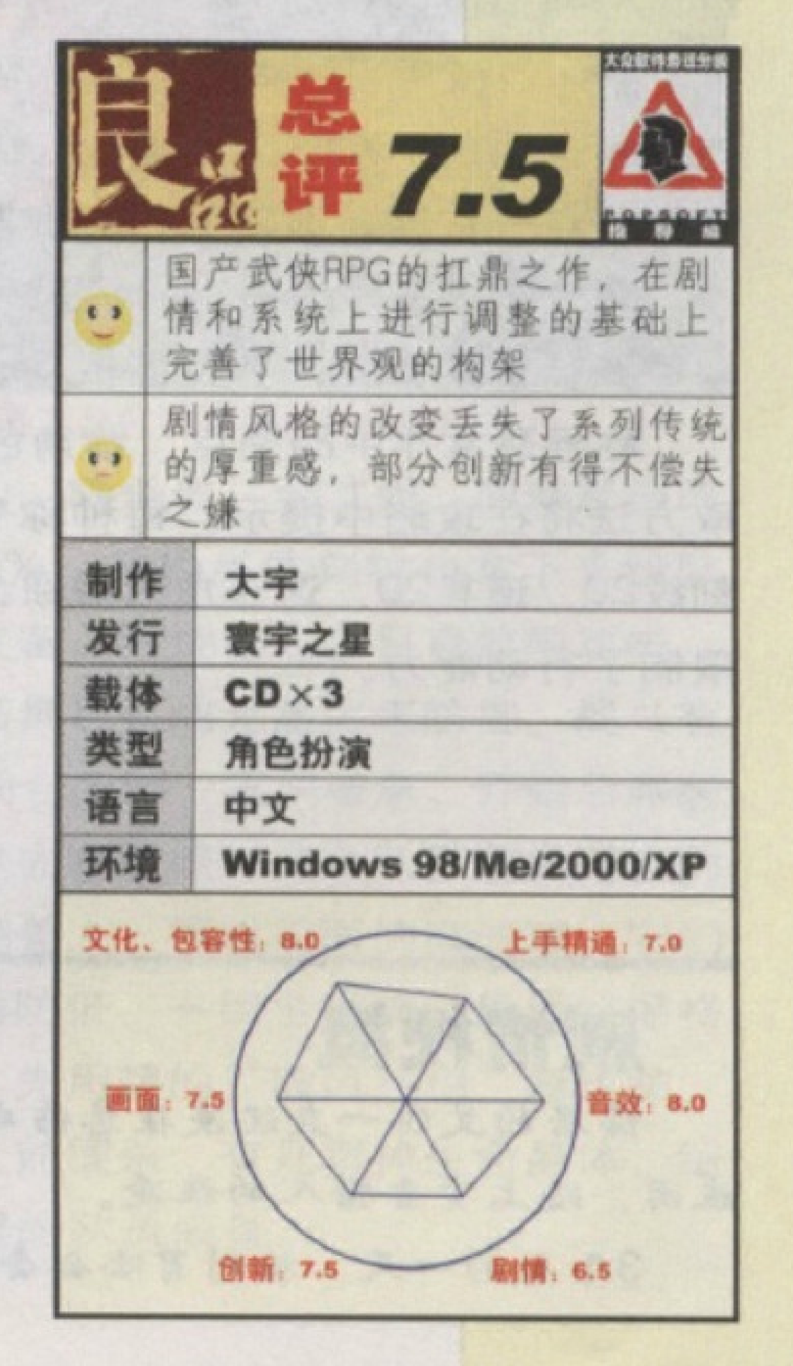


豆腐人形态的DOMO小组里多了很多新脸孔

大气磅礴的剧情、深厚的文化底蕴是《轩辕剑》的最大特色，中华古文化在历代游戏作品中一次又一次的演绎让人心动。郭炳宏在制作“轩叁”时的日记里说“轩辕剑”这个名字代表的是“中国文化的力量”，但最近DOMO却表示，他们是把《轩辕剑》定位成为一部商业作品，然后加入一些文化的要素，而不是为了宣扬所谓的中华文化而来制作《轩辕剑》的。这说明《轩辕剑》早已在向商业化靠拢了，或许部分人还不能接受，但是在市场浪潮的冲击下，不少国内的单机游戏厂商或倒闭或转投Online阵营，《轩辕剑》却始终坚守着单机游戏的阵地并一直保持较高水准，我们应当以切身行动来支持这个优秀的国产单机系列。

“轩伍”的评价与续作

整体而言，“轩伍”其实算是一部水平中上的作品，但由于背负了《轩辕剑》续作这个沉重的包袱，也让玩家对于它的评价标准大大地抬高，导致了批评声浪不断。在众人的严格标准下，“轩伍”的评价呈两极分化之势。其实“轩伍”作为经典续作必须采用高标准评价并没有错，但经典续作要有突破与革新要比新作更加困难，加之制作团队DOMO小组人事异动甚大，这次可说得上是新人占据半边天，虽然为游戏创作注入了新鲜的血液，带来了新的理念，但也暴露出经验不足、用心程度不够等毛病，我们应该多一份宽容与支持，鼓励新一代DOMO小组踏踏实实做出更好的《轩辕剑》续作。P



良品 总评 7.5

国产武侠RPG的扛鼎之作，在剧情和系统上进行调整的基础上完善了世界观的构架

剧情风格的改变丢失了系列传统的厚重感，部分创新有得不偿失之嫌

制作	大宇
发行	寰宇之星
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP



風色幻想5 赤月战争

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

精品 总评 8.1

制作	弘煜科技事业
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	策略+角色扮演
语言	中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：7.0　画面：8.0　音效：8.0　创新：7.5　剧情：8.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：800MB

《风色幻想5》不愧是中文RSLG的神作，它对系列前几作进行了较大的改良和总结，更加成熟完善。剧情完全跳脱前作，构局宏伟，波谲云诡；对话注重细节和情感流露，细腻而生动，文案策划上更胜前作。

在系统上，角色再没有职业的界定，每人专属的必杀技能反映其攻击特点，刻纹养成系统则使招式增添了很多变化，刻纹上的技能可在队员间传换流通。刻纹分为红、蓝、绿3类。红色为攻击类，如火焰、星耀和大地等；蓝色为战斗辅助类，如提升队员战力、给敌人降攻防回避等；绿色则对角色能力状态进行补益，如神行足刻纹可增强角色的行动力。

晶体的使用不再如前作的炼化系统，而是装备到武器上发挥效能。晶体分为红蓝两种，它们装到武器和防具上会产生相应的攻击和防御效果，红色晶体增强攻防能力，蓝色附加状态伤害，如混乱、冻结等。根据每战敌人的属性和攻击特点，在整备时要对武器和防具上的晶体进行调换，使战力调整至最佳状态。

魔兽捕捉不再由特定的猎人完成，而是用饵料来诱捕，只要将魔兽打成虚弱，任何队员都能完成捕捉，但每种魔兽需要特定的饵料才有可能成功。捕捉的魔兽可进行合成，新魔兽能选择继承之前的技能。

称号是本作中的亮点，给角色配上适宜的称号可发挥他们的战斗特长。称号的获取有特定的条件，重要称号的获取方法将在攻略中提示。每种称号有不同的RAP消费规则，比如"魔法天才"的规则是移动50、攻击50、技巧50、刻纹20、道具20，这样角色每回合能使用5次刻纹魔法和道具，但移动和攻击只能2次，提升了角色刻纹使用能力，但限制了行动能力。

序章 弥赛亚的暴发户

剧情梗概

隐居的艾团一直沉浸在悲伤之中，某一天魔法少女莉可找到了神情恍惚的他，带着他离开山村，组成利奇曼冒险旅团，踏上赏金猎人的旅途。

3年后的一天，接到冒险公会的委托，要对付恶名昭彰的操兽师潘格泥，首先要想办法弄一艘海盗船。小莎和小

碧为此在弥赛亚城的飞龙亭和黑街散布谣言，莉可在黑雾北海的商船中布下陷阱。最终海盗如期出现，艾因从桅杆上飘落下来，和莉可一道清理甲板上的海盗。

将擒捕的海盗交给公会，对海盗船进行了简单的维修，然后乘着海盗船穿越死寂的黑海，朝远方的海盗基地海蚀洞驶去。海蚀洞口有海盗把守，并设有摇铃向基地里通风报信，跑去报信的海盗被一箭贯穿前胸。美丽的红妆射手希亚出现，原来她是艾因请来的帮手。

清理掉洞口的海盗，进入洞里杀掉一堆黑暗系的骷髅和魔法喵，在黑洞中经过漫长的摸索终于见到一丝光亮，潘格泥的巢穴也相距不远了。在洞穴的深处遇到企鹅装的潘格泥，艾因和众人一言一句地奚落了他一番，恼羞成怒的操兽师指挥怪物围攻过来，早就埋伏好的暴力女梅鲁挡在了敌人面前！一场恶战终将潘格泥围捕，梅鲁和莉可却因为赏金分配而争论不休，梅鲁是爱财如命的女子，莉可则是艾因的管家女仆，两人都是锱铢必较。

在回航的行程中，艾因手臂上的刻纹出现反应，海上的黑雾里有魔兽出现，与此同时潘格泥将船舱炸开，操纵着一只巨大的鹦鹉螺朝众人袭来。韩德尔领主神秘出现，提醒众人大船很快就会解体，只要压制潘格泥就能赶走这只巨螺。小碧换上猫服杀手装协助众人击败了潘格泥，巨螺果然乖乖回到海中，艾因用手背刻纹的力量斩断了海螺的触手，大船顺利起航。

此时众人才知道，原来清理潘格泥海盗的最终目的，是拯救困在巢穴里的韩德尔领主，小莎和小碧为了安全起见才秘而不宣。韩德尔向艾因问起手上刻纹的来历，艾因想起在帕菲洛与莎菈相遇的情形。韩德尔是艾因父亲的故交，曾在落魄时受到艾因父亲的接济，声称到弥赛亚后要还给艾因8亿元的借款。艾因简直不敢相信这一切——这笔意外飞来的横财。

战役攻略

1.利奇曼冒险旅团・登场

宝箱：昏迷晶体

战前整备时，给艾因的武器装轻巧晶体，防具装羽毛晶体，改善命中率和防御。艾因以近战为主，先练“断龙斩”一系（碎龙斩→残空剑→碎龙击→震空碎龙断），是单体破坏之王，顺道还可练下蓄力刻纹；莉可以修炼治愈刻纹为主（治愈术→痊愈的颂歌→生命之祈），后期规模战中，群体恢复是重要的生存保障。另外，莉可的攻击技巧分为光暗两系，建议练辉夜系，可练到光



莉可着重修炼治愈和火焰刻纹

系范围技“辉夜旋流斩”。战斗开始后，莉可跑去开宝箱，艾因等3名海盗下来后近身攻击，每名海盗在打成虚弱后争取在一回合内杀掉，否则他会跑开，然后恢复，杀海盗可得炫光晶体。本关可拿非常不错的称号——永远的新手，方法是让莉可死掉，并拖至30回合后结束战斗。

2.焰红之射手

宝箱：封魔晶体

弓手希亚登场，给她换上“永远的新手”称号，武器装上炫光晶体。希亚主练“飞雁射”一系（飞雁射→双雁射→翔雁旋空射→凤凰破天射），是破坏率较高的远程攻击手。开始时莉可打后面宝箱，艾因跑过去与希亚会合，杀掉冲过来的4名海盗，再将右边的鳄鱼和蛮族战士引过来杀掉。蛮族战士是合成炼牙的材料，捉两只备用。

3.深暗之中

给希亚的武器装昏迷或炫光晶体。敌人是暗系怪物，用莉可辉夜的光系攻击，效果很好。开始时等3只骷髅跑上来要合力杀掉，再跑下去引出枪手，这时艾因跑过去蓄力杀掉他，莉可在后面用治愈术恢复，希亚远程狙射。怪物会掉落睡眠晶体，用来给怪加状态是不错的。

4.势利眼与小气鬼

宝箱：地守刻纹

梅鲁登场，主练“碎地直击”一系（碎地直击→碎地爆裂击→大回旋碎地爆），全部范围技。给梅鲁换轻巧晶体加命中，所有队员武器都加睡眠、昏迷、炫光等蓝晶体。先让梅鲁从桥上退回来，再派一名队员到右边打宝箱，合力杀掉跑下来的侠盗鼠，随后要小心鳄鱼的“冰封之术”，被封住就Load，争取先将它们打定身，解决完再上去打犬男。最后让希亚将潘格泥射定身，再上前围杀，掉冻结晶体。

5.大海的恶魔

宝箱：迷惑晶体

碧登场，战后会离开。小碧主练“破风八相”一系（破风八相→三魂飞散→缚影八相→极乐往生），此系的招术都有降攻防和麻痹即死等效果，如“缚影八相”的麻痹率极高，在大规模战斗中使用效果很好。将小


暴力拜金女梅鲁是队伍中的主力

碧的“暗杀者”给艾因，回避反击率+50%，其他晶体刻纹也拿下来给队员装备。蜥蜴兽人会目盲效果攻击，给防具装备炫光晶体来防御。战斗有10回合限制，不用着急。开始后派碧跑过去拿宝箱，其余队员解决过来的蜥蜴兽人，再杀前面的魔法喵，它们血弱防低，一回合解决。最后打潘格泥，先用碧的“破风八相”降攻防，再上前围杀，有几率掉生命晶体，给血弱的队员装备。

第一章 深渊的邂逅

剧情梗概

艾因成了暴发户并住到了领主馆，只是莉可仍是精打细算，逼着艾因接冒险公会委托的任务。艾因正在为冒险公会的百年契约而烦恼，希亚和梅鲁赶到公馆要求加入利奇曼冒险团，这下子艾因可要面对一群麻烦女生了！在冒险者公会外遇到帕蕾莉雅，她委托的任务是前去炼金术士波特汉默的老巢——深渊之塔取赤波池之水。

由北联邦乘蒸汽车到铁道城，在维修站找到盖洛老爹，得知隧道里的黑雾使生物魔化，通往法法依斯特镇的铁路已被关闭，不过在帕蕾莉雅的金钱召唤下，盖洛老爹精神焕发地答应了通车的请求。火车在行驶到隧道时遭遇魔兽的阻截，队员爬到车顶阻止魔兽接近机关室，捱过10分钟总算见到一线光亮。


艾因在冒险公会外遇到帕蕾莉雅

法法依斯特镇已被黑雾侵袭，在与法依娜镇长说话时镇上响起警钟，魔兽开始袭击城镇。护送法依娜和镇民躲入避难所中，不久得知米米还在避难所外，众人连忙跑出结界救援女孩。将眼前的魔兽清掉后，艾因和帕蕾莉雅循着气息追逐逃跑的魔兽，在森林偶遇一名翠衣白发的女孩，她毫无惧色地与魔兽展开混战，两人上前帮忙，事后艾因与女孩搭讪，此时耳畔响起西札尔老师的声音，才知那女孩是他的助手可丽儿。西札尔对此行的目的讳莫如深，搪塞了几句便和可丽儿匆忙离去。

回到避难所与法伊娜交谈，她同意众人由地底人工水道前往深渊之塔。翌日清晨，跟随法伊娜进入教堂旁的地道，借着辉煌草的光亮在黑暗中摸索前行，杀掉盘踞的亡灵魔物进入深渊之塔。这座沉睡着恶灵的魔塔，梅鲁听到名字心里产生恐惧，艾因故意吓她，添油加醋地描绘恶灵的形貌，不想恶灵真的在大伙面前出现了。

杀掉由波特汉默用炼金术所制造的生物，沿阶梯走到千门之房，这里是无数道门组成的房间，是按照天上星宿的排列方式设计，用来守护赤波池的迷宫。还好帕蕾莉雅有备而来，引领大家穿过了72道门来到赤波池前，在开启机关时，她被一道门关进了密室。

赤波池中出现了恶心的粘体怪物，它是杀不死的。西札尔携着可丽儿再次出现，称要杀赤波兽需使池中的炼金介质失效，如此赤波兽的身体就会变硬，攻击不再失效。围杀赤波兽后，可丽儿上前开门解救帕蕾莉雅，不料她已被无人盔甲所包围，打败这群盔甲，这时深渊之塔开始自毁，可丽儿托住崩落的大石，众人沿着回廊来到西札尔的飞行船旁……

飞船上，西札尔揭露帕蕾莉雅前往深渊之塔的真正用意，是为了150次月圆才显现一次的赤砂结晶，艾因等人只是她利用的牺牲品。飞行途中受到深月联邦飞行舰的轰击，西札尔驾乘子机阻截敌舰，一行人则继续飞往弥赛亚城休整。

战役攻略

在整备期间可到艾玛的商店采买一些诱饵，是捕捉魔兽的道具。捕到的魔兽可拿到神秘商店合成新魔兽，以笔者经验，建议合成天使和炼牙，天使“痊愈的神迹”的群体恢复和继承的“殒石爆击”范围技对战力是很强的补益；炼牙的生命和攻击较高，单体技“碎骨击”和范围技“爆裂弹”都很好用。天使和炼牙都属于高级魔兽，在初期只能捕捉低级魔兽分步骤合成，到中期可直接捕捉小恶魔和守护石像，合成就容易多了。合成天使方法多样，下面给出两种公式：

鳄鱼战士+幽灵娃娃=胖达
胖达+爱心胶质怪=格里风
格里风+暗灵法师=小恶魔
小恶魔+守护石像=天使

小恶魔+爱心胶质怪=格里风
爱心胶质怪+蛮族战士=杀人兔
爱心胶质怪+犬男=鳄鱼战士
杀人兔+鳄鱼战士=魔法喵
魔法喵+格里风=天使

饵料及捕捉魔兽的成功率

魔兽	诱饵	成功率
爱心胶质怪	果冻	100%
侠盗鼠	乳酪	100%
犬族男战士	大腿骨肉	100%
蛮族战士	大腿骨肉	100%
骷髅枪手	高钙牛奶	100%
暗灵法师	章鱼	100%
小哔	花蜜	100%
刺球怪	生猪肉	70%
小恶魔	优酪乳	70%
赤蝎	雪蛤	100%
吼	生牛肉	75%
	生鸡肉	
	生猪肉	
蜥蜴兽人	生牛肉	80%
骷髅士兵	高钙牛奶	100%
幽灵娃娃	和果子	90%
鳄鱼战士	章鱼	60%
塔克	虾子	100%
狂暴狸猫	优酪乳	70%
杀人兔	红萝卜	100%
工程地鼠	番薯	100%
魔法喵	喵草	100%
幻之种族	100%钓竿	80%
守护石像	高钙牛奶	60%


可丽儿的眼神空洞迷茫


在时限内拿取赤波池旁的宝箱

整备期间到晶体店、刻纹店和杂货店采买一些补给，记得买几颗万能药。注意游侠刻纹至少买一个，可从敌人身上盗取物品，每种敌人最多盗取两种，Boss身上更会有稀有道具。此外，将游侠刻纹修炼到3级，学会迷魅之术，能将敌人迷惑控制，牵制大群敌人很管用。其他像诗歌、气力、天使、精神刻纹也不要放过，至少每样一枚，给队员先练着。

1.列车顶上的死斗

宝箱：风之晶体

帕蕾莉雅登场，留队1章左右。建议修炼直线技的"白银流光斩"，给队员在防具装麻痹晶体。敌人仍是暗系，用光系魔法攻击效果较强。在开始快速打宝箱，否则会被敌人摧毁。敌人会排成直线，用帕蕾莉雅的"白银流光斩"和梅鲁的"碎地直击"主攻，希亚在后方挑弱血的射，小心刺球和恶魔的石化麻痹，如有队员中招可用S/L大法。建议捕捉小恶魔和刺球怪，在合成天使之前用。

2.无谋

宝箱：猛毒晶体、睡眠晶体、游侠刻纹

给队员防具装备抗麻痹和石化的晶体，给希亚武器装备冻结或昏迷晶体。开始只有艾因和希亚上场，全体后退等其余队员出现，再让希亚射右方平台上的宝箱，队员冲过去抢另一只，稍慢会被怪物打碎。接下来慢慢清怪，最后派装备"暗杀者"称号的队员跑到左下角拿最后的宝箱。吼是合成炼牙的材料，建议捕捉。

3.可丽儿

可丽儿出场，此战不受控制，打完离队。给队员防具装炫光晶体，本关可增派魔兽登场，出场的魔兽分配好晶体和刻纹。小恶魔的"夜魔呼雷击"可麻痹直线上的敌人，其他队员辅助配合可丽儿来打，先杀弱血的怪来抢经验。

4.意料之外？意料之中？

宝箱：纯粹晶体

给帕蕾莉雅或梅鲁的武器装备冰冻晶体，艾因的防具装备封魔晶体。敌人全是暗系，最好用火焰或星耀刻纹技能来打。开始后派队员用无属性的技能打宝箱，等敌人冲过来就消灭，最后下去打法师，建议用章鱼捉一个法师，是合成天使的原料。

5.乌鸦嘴

宝箱：万能药、暗之晶体

本战仍是亡灵，打法与前战相仿，将纯粹晶体给范围攻击的帕蕾莉雅或梅鲁装备，艾因防具装封魔晶体，希亚武器装冻结晶体。开始后梅鲁处于恐惧状态，拿万能药给她吃，如果忘了买，可从宝箱拿。派艾因顶住会范围诅咒的幽灵娃娃，其他队员去围杀。打法师注意站位，他们会直线攻击的"狂雷术"。

6.炼金生物·赤波兽

宝箱：神行足刻纹、魔法蛋糕、百分百钓竿、世界之果

拖延4回合不是难事，但要拿全4只宝箱行动迅捷才行。整备时给梅鲁和艾因分别换上"迅捷的猎豹"或"暗杀者"称号，每回合移动三四次，梅鲁的范围攻击开宝箱很快。赤波兽不用打，沿通道解决掉爱心胶质怪，它们是合成天使的材料，最好捕捉。宝箱里的神行足刻纹一定要拿到，是增加行动力的至宝，到游戏末期才能买到。


梅鲁的大铁球非常强悍

7.决战赤波池

西札尔和可丽儿登场。西札尔本章结束后离队，将他的称号"疾风的猎人"换给其他队员。可丽儿是主力队员，先练"风刃之赞歌"，后来能练到华丽的范围技"龙卷之赞歌"。赤波兽风抗-50%，有风之晶体的话就给艾因武器装上，艾因换神行足刻纹增加行动力，派他站到赤波兽前主攻，其他队员清理附近的胶质怪并给艾因喂药，让其恢复。艾因在开始先给赤波兽用失力粉，使它的破坏减半，打死之前可偷得智慧之果和精灵之泪，掉落生命晶体或魔法蛋糕。



西札尔的"圆舞风华斩"

注：Boss随机掉两种道具，建议用S/L大法选增加属性的蛋糕、果实之类的，晶体道具在后面的商店都有卖。

8.幽灵？魔物？无人的铠甲！

队员武器装冻结、睡眠、迷惑等晶体，神行足刻纹换给帕蕾莉雅逃命用。在开始将帕蕾莉雅撤到队员中间，前排队员也退后，将两三只盔甲引下来攻击，争取用附加效果定住它们，然后再慢慢殴杀，杀完再引下一批。盔甲随机掉夺魔晶体，每只可卖5万。战后若艾因未满18级，获得"努力学习"称号，战后西札尔和帕蕾莉雅离队，在整备时可将他们的称号和道具拿下。

第二章 辉煌之都的阴影

剧情梗概

在可丽儿加入队伍后，到冒险公会接到新的案子，一行人驾驶着双子星号前往晶耀王国见宰相杜鲁门诺。晶耀国因为埃尔汀能源而发生哗变，公主艾夏受到诅咒变成了一只鸡，众人受托寻找解除诅咒的方法。费特是一个手段冷血的赏金猎人，此行他担任鸡公主的保镖。

据说有一种叫祈愿璎珞的宝石，有着使人变化身形的魔力，一行人于是返回弥赛亚打探有关宝石的情报。据塔莉所说，祈愿璎珞在南方黑雾地区的方舟圣城，百年才出现一次。回晶耀向杜鲁门诺汇报情报，然后乘飞船赶到方舟圣城，沿着方舟的支架爬到最顶端终于拿到两颗祈愿璎珞，可丽儿将其中一颗交给了费特，费特用璎珞使艾夏恢复人形，却又出人意料地将她射杀，艾因追问他原因，费特却不愿作答，艾因与之展开决斗。

在弥赛亚到各处经常逛逛可触发支线剧情

正在两人相持不下时，宰相杜鲁门诺和圣都的雷云战爵史缇拉赶到现场，扬言费特和艾因与反叛联盟串通谋杀了公主，要以嫌疑犯的身份拘禁他们。艾因等人百口莫辩只好放手一搏。史缇拉战力非凡，众人竭尽全力还是被她击溃，一行人被捉入晶耀的地牢，艾因醒悟一切都是杜鲁门诺设计的陷阱，正在牢中商议着，小碧赶来将众人救出。

翌日，在艾夏公主的葬礼上，艾夏意外地出现在杜鲁门诺面前，痛陈他用血樱香毒害国王，煽动叛乱的阴谋。原来当初死掉的公主只是替身侍女莉莉耶，费特也是受杜鲁门诺的指使才杀掉假公主，如今公主真身出现，杜鲁门诺决定再次杀公主灭口。战爵史缇拉听到宰相的言语后现身阻止，杜鲁门诺见状不妙逃到屋顶，遇到守候多时的艾因一行。

在打败杜鲁门诺之后，艾夏阻止费特杀掉他，要晶耀法庭来公审这个叛国者。艾夏公主的沉稳和之前那个鸡公主判若两人，众人在小碧的解释下才恍然大悟。晶耀王国多年的阴霾，终于一扫而空。

战役攻略

整备期间，除了采买道具外，可用捕捉的爱心胶质怪和小恶魔合成格里风，继承群疗效果的“痊愈之风”。在捕捉到蛮族战士、吼和狂暴狸猫后回到弥赛亚找塔莉接任务，三选二，建议选“走失的马”打“小奈的挑战”，战后可获称号“传说中的英雄”。

1.小奈的挑战！

费特登场，首练“弱点狙击”一系（弱点狙击→鸠眼狙击→时间差狙击→魔弹狙杀），全是直线单体攻击，而“杀戮之舞”一系则是范围攻击，但对枪手而言，还是提升狙击的破坏和精准为好。此战是目前最难的称号战，给队员武器装睡眠、麻痹等晶体，防具装备火守刻纹，增派格里风登场，有天使更好。开始沿地图左侧引轰天兔下来杀掉，稍后是蒙面鼠和神犬弓战士，如果惊动敌人过多会有团灭危险，一次只引一两只。最后围打小奈，在初期他会用直线攻击的“凄惶之裁”，只会使队员受伤，注意恢复。等小奈掉半血之后他会用范围魔法“元素风暴”和“大爆发”，在之前让血厚的队员围到他附近，用费特的战技刻纹给他降攻防和回避，服用体力和力量串烧增加攻防，其他队员远程辅助，杀他之前可偷取精灵之泪和智慧之果，掉落魔法蛋糕或干涉晶体。

2.海贼的秘宝

宝箱：能量晶体、冻结晶体、预言晶体、音乐盒

出城前准备一些溶石针和超级火柴，或给队员装祝福刻纹，用来解除敌人攻击的附加效果。给队员武器装昏迷、麻痹等晶体。在一开始敌人会一窝蜂涌上来，有的队员会被石化或冰封，用祝福刻纹或溶石针火柴解除状态。敌人的血防不高，尽量用群体攻击，莉可注意恢复队员。鳄鱼和塔克都是合成天使的材料，建议捕捉备用，最后到左边打宝箱魔兽拿音乐盒。在去晶耀之前可先到晶体屋和飞龙亭触发支线剧情，晶体屋剧情与费特的身世有关，飞龙亭剧情则关系到“魔法天才”称号的拿取，这些支线


莉可抱着鸡公主玩耍惹出不少麻烦


利用捕捉的魔兽合成天使

剧情在以后的章节都会延续。以目前捕捉到的魔兽可合成天使了，再到晶体屋购买风守刻纹和风之晶体，后面的战斗会用到。

3.方舟的圣域

宝箱：巨人糖果、超级兴奋剂、历练刻纹

艾夏公主也会登场，不用给她装备道具，其他队员武器装麻痹、冻结、睡眠等晶体。开始时将艾夏移到


将鸡公主恢复人形，费特竟开枪杀死了她

左侧空场，避免被敌人打到，其他队员全力进攻右上方打宝箱魔兽，稍慢会被敌人摧毁。接下来慢慢消灭敌人，他们分3股进攻，在拖开距离后威胁不大，最后派队员拿剩下的两只宝箱。狂暴狸猫是合成炼牙的材料，建议捕捉。

4.祈愿璎珞

宝箱：风之晶体、风守刻纹

费特和艾夏在战后离队，将他们的装备拿下来换上垃圾。在开始派艾夏和费特分别跑到两侧斜梁拿宝箱，拿完原地待命，其他队员沿中间的狭窄通道慢慢前行，暗灵法师的暗系魔法有点恐怖，争取跑到跟前在一回合内处理掉。

5.枪与刀·宿命之斗

艾因和费特的决战，无论输赢都能延续剧情，不过为了拿道具还是打败他吧。给艾因武器装上麻痹或睡眠晶体，刻纹选游侠或战技，再带上蓄力。开始时给他加状态，从他身上偷取神行面包和力量番茄，再杀他拿疾风果子或重云晶体。取胜获变化刻纹，用它可将濒死的魔兽变成刻纹。

6.雷云的战爵

本关是称号战，整备时增加风属性的防御，给队员装备风之晶体和风守刻纹，治愈刻纹备不可少。战斗开始后往两侧路口顶住正规军，正规军只能近攻，死掉的尸体会挡住他们的步伐，用远程攻击很容易清光。史缇拉的“雷之咏叹诗”是大范围伤害魔法，装备风属性晶体和刻纹的话抗两次不至于挂掉，用治愈刻纹的“痊愈的颂歌”群体恢复。从她身上可偷取精灵之泪和魔法蛋糕，杀死掉落纯粹晶体或妖精之泪。战后得到守护和神农刻纹，称号“坚持毅力”。

7.就地正法

宝箱：富豪刻纹

碧和费特登场，战后他们仍会离队，记得将碧的属性点数分配，战后可将他们的装备拿下来。开始后跑到楼梯处引正规军下来并杀掉，然后跑到顶部围攻杜鲁门诺，先用费特的战技刻纹或碧的“破风八相”破他的攻防，再杀他就不难了，从他身上可偷取圣灵之果和妖精之泪，掉落迷惑晶体或生命的秘药。

第三章 雾都的怨灵

剧情梗概

菲里斯特港的领主马其顿是位贪婪的守财奴，目前委托冒险公会处理侵扰港口的幽灵船。在与马其顿谈话后，到码头遇到排名第一的赏金猎人幽坠，约定一起来解决幽灵船事件。经过一番商讨，众人决定用小船引诱幽灵船出现，再强行登陆它。

第二天小船乘着浓雾起航，就在一群女生晕船慌张时，幽灵船在雾中显现，幽坠用冰系刻纹魔法将大船封住，众人顺利攀上大船。数次打倒幽灵船长席格，发现他那腐败破损的身躯会不断地复活，可丽儿上前与他谈话，得知他穿越黑雾是为了寻觅亡妻的遗物——呼唤语之耳饰，如今它落在菲里斯特领主的手中。

到港口找马其顿领主谈话，这个守财奴不肯交出耳饰，幽坠以水晶假面为条件与他交易。回到弥赛亚的飞龙亭找榭琵谈话，得知水晶假面在霜雪城遗迹里，她还将一颗信天翁宝石交给幽坠，那是开启遗迹的钥匙。

来到大陆西北的霜雪城，这座野外荒废的遗迹已成为魔兽的巢穴。用信天翁宝石开启洞口，进到藏宝库，到处是价值连城的宝物，从中翻出水晶假面，欣喜之际洞里传来沉重的脚步声，原来是守护在这里的阿努比斯。将他打倒后端详手中的面具，莉可和梅鲁竟都有戴上它的欲望，两人争得面红耳赤，还好幽坠阻止了她们。

回到菲里斯特港，马其顿说已请来北联邦的军队处理幽灵船的事，众人连忙赶往幽灵船阻止屠杀中的席格船长。将船长打败后，一名叫莉娅的女将军将呼唤语之耳饰丢给了船长，他终于拿到了亡妻的遗物，了去遗憾永久长眠。不幸的是，幽灵船慢慢下沉，一行人掉落海水中，好不容易才游回岸边……


善感的莉可在艾因的怀中哭泣

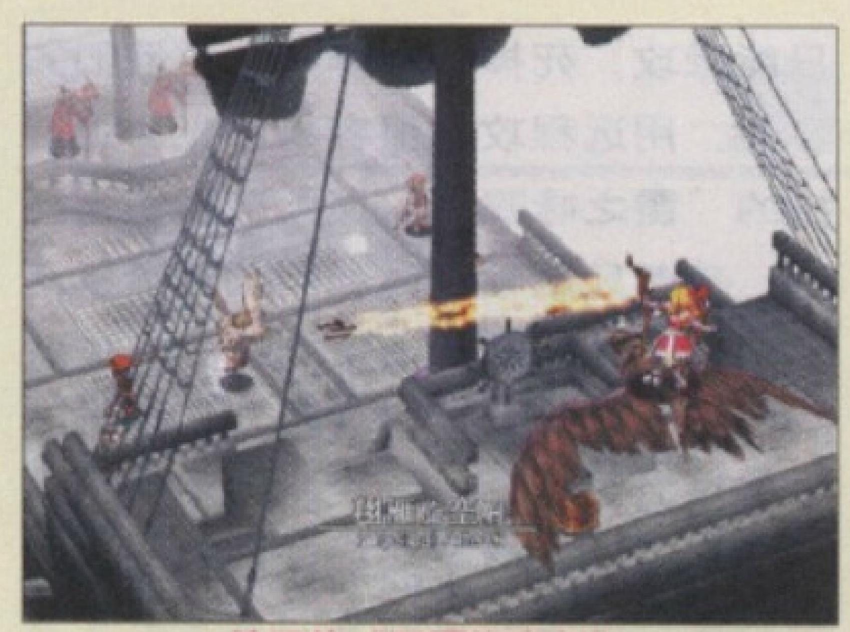
战役攻略

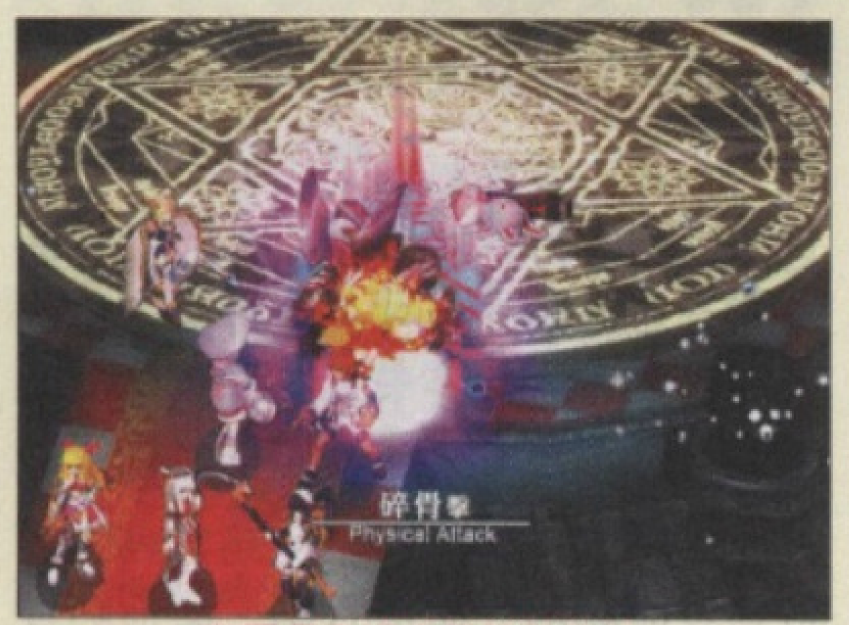
分别到晶体屋、刻纹屋和杂货店采买补给，在捕捉到蛮族战士、吼和狂暴狸猫后可合成炼牙，蛮族战士+狂暴狸猫=米陶诺斯，米陶诺斯+吼=炼牙。本章开始重点修炼诗歌和天使刻纹，鼓舞和群体复活对后期艰难的战斗很重要。

1.死灵之船

宝箱：威压晶体、炫光晶体、诅咒晶体

本章战斗以暗系怪物为主，要增强暗属性防御，多买几个暗之晶体和


希亚的“翔雁旋空射”



在星月塔接受黑轮的挑战

暗守刻纹给队员装备。此战幽坠登场，她的技能已全部学习，在开始即可使用附加冻结效果的范围技“冰霜冻凛阵”，不愧是NO.1的赏金猎人。给队员武器装冻结、睡眠之类的晶体，派天使或格里风上场。先解除梅鲁的恐惧，用光系或火焰魔法打骷髅士兵和枪手，派行动高的队员到高处甲板拿宝箱，其他队员冲过去打法师和娃娃。

2.幽灵的船长

与前战相仿，队员同样装备暗之晶体和暗守刻纹，先给梅鲁解除恐惧，跑到楼梯两侧清掉士兵和法师，最后围攻席格，注意用“痊愈的颂歌”来群体恢复。从他身上可偷到神行面包和魔法蛋糕，掉落灾厄晶体或疾风果子。此后的几场与席格的战斗都可反复偷取和掉道具，建议用S/L大法拿灾厄晶体（武器：攻击+50攻击；防具：魔攻+50%），宝贵的道具。

3.怨灵猛袭

打法与前战相仿，席格的攻击增强，他的“黄泉摄魂斩”是恐怖的范围攻击，除了艾因等血防高的队员都用远程来打，席格身上的道具可再偷一遍。战后回公会接小任务，三选二，建议接“古代炼金术典籍”和“遗失的项链”。

4.古代炼金术典籍

宝箱：古代炼金术典籍

练功关，可增派天使登场。在开始将冲过来的敌人杀掉，分两队沿两侧通路跑到上层圆台打工程鼠，中央平台的石像和杀人兔要少量地引过来杀，最后打后面的宝箱魔兽拿任务道具。

5.遗失的项链

打倒侠盗鼠即可拿到项链，若想练级就将敌人全灭，战后回到公会触发梅鲁修项链剧情。在完成两个支线任务后不要急着打主线，分别到晶体屋和飞龙亭触发支线剧情，这些剧情以后章节还会有后续。接下来前往星月塔打称号战，到晶体屋买点炫光晶体备用。

6.黑轮的挑战

队员防具装炫光晶体，增派炼牙和天使上场。开始先清理两侧阶梯上的鳄鱼和神犬女刀王，需要相当的耐心。庞克鸟歌手附加混乱攻击，要迅速格杀，然后再打轰天兔。黑轮的回避很高，用战技刻纹给他降攻防和回避，再打就容易了，小奈打法如前，略过不提。黑轮掉神行面包或重云晶体，小奈掉魔法蛋糕或干涉晶体。

7.冰封之城

队员防具装冰之晶体增加冰抗，派天使或炼牙登场。在开始用范围魔法来打，敌人也会冰系范围技，用治愈刻纹或天使来恢复。如果还没有天使，可捉格里风来合成，有的话就用变化刻纹将它们全部变成飞行刻纹，队员装备后可无视地形飞行。

8.老套但理所当然的守卫者

宝箱：智慧之果、富豪刻纹

本关敌人又是暗系怪物，给队员武器装附加效果的晶体，防具装暗之晶体。在开始先派队员抢宝箱，其余打骷髅，用光系魔法好用。米陶诺斯较耐打，可给它加状态降攻防，它是合成炼牙的材料，没有的话就捕捉，有的话用变化刻纹化成饕餮刻纹。阿努比斯可偷取力量番茄和智慧之果，掉落嗜血晶体或精灵之泪。

9.再战幽灵船

与之前的战斗相同，装备增加暗系抗性，治愈刻纹用来恢复群体。先到两侧楼梯处引娃娃和法师过来杀掉，不要惊动席格，然后跑过去给他降攻防，从他身上偷取神行面包和魔法蛋糕，掉落灾厄晶体或疾风果子。战后幽坠离队，拿下她的装备。

第四章 零下的别离

剧情梗概


笑容可掬的塔莉准没好事

艾因等人被晶耀授予荣誉骑士的称号，回到弥赛亚再次接到帕蕾莉雅的委托，得知西札尔被关在深月大牢中，尽管艾因心情迫切地要去营救，韩德尔领主却一再让他拒绝这个任务，否则会给弥赛亚带来灾难。韩德尔和西札尔曾是有“黄金之鹰”之称的搭档，如今他袖手旁观的态度令可丽儿大惑不解。

乘双子星号来到深月联邦的首都鲁那，在烈焰红唇酒吧见到帕蕾莉雅，旁边还有言语带刺的少年杰，跟着他们穿越地下水道来到根据地，这时才知帕蕾莉雅是反抗组织的幕后操纵者。情报显示西札尔被囚禁在深月北方的罗朗古城里，在


从大牢救出安蒂后受到深月部队的围截

商讨营救方案时联邦军队包围了基地，沿水道逃到一座华丽府邸，剑圣将军莉娅将追兵打发走，在首相府大厅里见到在幽灵船有一面之缘的克罗诺斯。

第二天，在诺维的建议下众人步行穿越雪原朝罗朗古城进发。料理了沿途的魔物由排水口钻入城堡，按照地图指示找到地牢，发现里面关押的是反叛组织“深海之蓝”的领袖安蒂，西札尔已在数天前押离大牢了，说话间联邦军队已将大牢包围。背着那女人逃到吊桥，却发现这是瓮中捉鳖的陷阱，斗神将军亚特拉斯守候于此。敌我实力相差悬殊，危难之际可丽儿和诺维驾双子星号赶至，顺利压制敌军救走众人。众人在飞船上正在庆幸逃过一劫，莉可突然冲过来挡住飞向艾因的一颗狙击子弹，整个身躯跌落下去。

艾因要求折返飞船搜寻莉可，帕蕾莉雅拼命地阻止他。飞船遭到炮击迫降到雪原上，艾因挑战帕蕾莉雅获胜，打算前去营救莉可，不料八月带着深月军队追了过来，帕蕾莉雅被她狙伤，艾因只好带着帕蕾莉雅逃到飞行船上。

飞船在途中仍然遭到追击炮舰的轰击，安蒂使用刻纹的力量吸附大片黑雾和魔物将后面的联邦飞舰拖住，双子星号顺利地返回弥赛亚。如今艾因的身边有了安蒂和帕蕾莉雅两名伤员，而坠落雪原的莉可仍生死未卜。

战役攻略

在离城前先到晶体屋、飞龙亭和教堂触发支线剧情，教堂剧情与称号“雪地的妖精”有关。到杂货店去一趟，此时失力粉等高级药开放出售了，买些留着打Boss战用，在前往深月前先往深渊峡谷打称号战。

1.暴牙的挑战

队员武器装备附加效果的晶体，防具装炫光或混乱晶体，将飞行刻纹也换上，派天使和炼牙登场。在开始到石梁清理鳄鱼和神犬弓战士，再派有飞行刻纹的队员和天使一道到下层打杀人兔，要小心庞克鸟歌的混乱攻击，同时希亚站到石梁上朝下射箭。过石梁引黑轮过来围击，给他用失力粉再用战技刻纹降防，身上的道具可再偷一遍。暴牙较为强悍，用圣言或诗歌刻纹提升战力，再喂他失力粉，可偷取强身健体散和力量番茄，掉落巨人糖果或雷神晶体，战后获“伟大的对手”称号。

2.联邦的阴影

宝箱：青龙刻纹、饕餮刻纹、光守刻纹

帕蕾莉雅登场，在队伍一章左右。在开始打宝箱魔兽，敌人会从两条路杀过来，他们会排成直线，守住前方的管道和右侧阶梯使用范围技轰杀，其他队员挑血弱的击毙，等敌人减员势弱，派有飞行刻纹的队员或天使飞到对面高台拿两只宝箱。

3.冰原横断

敌人是光属性攻击，给队员装备光之晶体和光守刻纹提升光系抗性。先杀前面的休闲鹅，清理干净后，打后面的4只格里风，队员要站位分散，建议用变化刻纹来拿飞行刻纹，这样队员就都会飞行了。天使要逐只引过来打，光抗够高的话很好打。

4.深月将军・亚特拉斯

艰难的称号战，需在12回合内打倒亚特拉斯。给队员装备风之晶体和风守刻纹，守护刻纹也行，诗歌和治愈刻纹必备，其他随意。记得给艾因留一枚神行足刻纹，后面两战会用到。战后莉可和帕蕾莉雅会离队，有重要道具可拿下来。战斗开始后清理围上来的士兵，用“火焰风暴”和“暴风雪”等范围技轰杀，然后集中力量应付将军。先派脚程快的队员冲到身边喂他失力粉和破甲膏，用诗歌刻纹提升整体的战力，兴奋剂给艾因这样破坏高的队员服用，争取在两回合把将军打倒，否则在第四、第八回合都会出现敌人援兵，容易陷入拉锯战。血厚防高的队员引他用“破晓之刹”，其他队员恢复状态，打掉他半血会用“雷神断影冲”，风抗够高只掉少量血，从他身上偷取强身健体散和巨人糖果，掉落力量番茄或神煌晶体。战后得到“善于逆转”称号和修罗、生命晶体。

5.失控

输赢没多大关系，不过打倒帕蕾莉雅能拿神行面包。将刚拿到的称号“善于逆转”给艾因，再装上增


莉可替艾因挡住子弹，由双子星号坠落雪原


安蒂用手上的刻纹召唤黑雾，摆脱深月战舰的追袭

攻防的晶体和神行足刻纹，趁开始的狂暴状态跑到她身后攻击，一回合结束战斗。

6.零下之战

艾因单挑大群的深月正规军和八月，要敌人全灭需要一定的智慧和技巧。首先游侠刻纹最少修炼至3级，跑到正规军身边用“迷魅之术”来迷

惑敌人，然后再快速跑开，这样敌人会被控制战斗，如此反复将战场上的敌人迷惑杀光，最后打八月，给她吃失力粉，再用蓄力刻纹增破坏，一击打掉她半血。从她身上偷取灵巧之书和幸运四叶草，掉落神行面包或重云晶体。

第五章 不再冰冷的悲伤

剧情梗概

将负伤的帕蕾莉雅和安蒂安置好，艾因打算和可丽儿一道前往圣都鲁耶搜救莉可，而对于诺维和杰的道歉不肯接受。帕蕾莉雅的伤势稍好，向艾因说出诺维和杰的苦衷。赶到飞船看到杰喷涂的文字，知道诺维和杰动身前往鲁耶拯救莉可了，暂时取消了鲁耶之行。

闲暇时接些小任务打发时光，这一天刚采完满月之花，回到弥赛亚城听到警报的钟声，北门那边有黑雾魔物侵袭，赶过去遇到费特和幽坠，合力将魔兽清掉，幽坠用乙太之术调查附近，得知弥赛亚已被黑雾包围，并且黑雾是由市中心领主馆散发的。

返回领主馆看到安蒂的身体不断地释放黑雾，为了弥赛亚的安危并寻找治疗的方法，艾因决定用飞行船带着安蒂赶往南方的圣都。飞到西南的苍穹之门接受圣堂守军的检测，爆炎战爵雷斯特不肯放飞船通行，即使帕蕾莉雅亮出特使徽章也没用，虽然雷斯特与幽坠的师父怜有故交，仍是百般阻挠。

与雷斯特进行决斗，并约定他不使用大范围技能，取胜后一团魔物袭击了苍穹之门，众人于是帮助战爵把守大门。击退魔物后，雷斯特得悉事情原委放众人通行。进入圣都见到雾冰战爵怜，和他一道进入大圣堂的接见厅，在这里见到现世之神盖亚，虽有千岁的她仍拥有少女般的形貌。

盖亚开始为安蒂治疗，众人则在大圣堂中浏览。可丽儿虽然未曾来过这里，却对这里的一切很熟悉，引领着艾因来到双罗树前，传说中在月夜里飘散着白色花瓣的古树。可丽儿觉得这里似曾相识，忽然间记忆中闪现她被处决的一幕，发狂般地朝艾因攻击，对随后赶来的盖亚神也充满了莫名的恨意。打败了可丽儿，她终于恢复了意识，当她想起伤害艾因的事情后悔恨地飞走了，怜放出冰晶灵追踪她的气息。

盖亚神教会艾因等人操纵飞船的方法，众人驾驶双子星根据冰晶灵反馈的信息来到了西海岸，一无所获下到附近的小镇，向渔民打听可丽儿的下落。渔民提起曾有白发少女在海岸边出现，恐怕被海妖赛连捉去了。向渔民请教使用刻纹潜入海底的方法，得知耳语山谷的婆婆对此有所了解。打败了耳语山谷的守护猫见到琼安婆婆，得到水之息刻纹，并知晓海妖赛连的弱点所在。

回到西海岸潜入海中，搜寻冰晶灵的气息终于找到赛连的位置，打败她拯救出奄奄一息的可丽儿，将她带到岸边终于救活过来，这时艾因才知道可丽儿对他而言的意义。



在圣都的双罗树下，可丽儿突然暴走

战役攻略

到商店采买补给，买点破甲膏留着打Boss用，晶体店买些火之水晶和火守刻纹。分别往艾玛的商店和飞龙亭触发支线剧情，再到冒险公会领任务。



帕蕾莉雅的必杀技“白银凄煌剑”

1.满月之花

宝箱：空间刻纹

给队员的武器装备有附加效果的晶体，留艾因看守满月之花，其他队员朝左下的成群怪物放范围技“爆气弹”“龙卷之赞歌”轰炸，清掉3成，余下的也有半数麻住。第二回合会有一只暗杀喵由后面偷花，用艾因“碎龙击”斩杀，其余队员将小怪清光。宝箱魔兽里的空间刻纹是至宝，1级的“次元跃”可远距离传送佩带着，3级的“空间跃送”可将队员或敌人传送到指定位置，抓紧修炼，以后的战斗会用到。


耳语山谷的琼安婆婆提起海妖赛连的来历和弱点

2.黑雾

碧、费特和幽坠归队，战后费特和碧还会离开，记得将他们的属性点数分配好，给队员武器装备附加效果的晶体，可派天使和炼牙助阵。怪物较为众多且形体庞大，其实都防低血弱，用范围技附加效果定身很好打，但不要贪多，每次吃掉四五只就行了。有带变化刻纹的话，奇美拉可变化成麒麟刻纹。

3.爆炎的战爵

战爵拥有接近于神的力量，但由于雷斯特被约定不能使用范围技，打



潜入海底与海妖赛连展开战斗

倒他并不难。雷斯特全是火系伤害，给队员火之晶体和火守刻纹，这样火抗达70%。战斗开始等战爵过来喂他失力粉和破甲膏，接下来就蹂躏他吧。可偷取力量番茄和智慧之果，掉落圣灵之果或纯粹晶体。

4.袭来的黑雾之祸

又是暗系怪物，它们的石化和迷惑攻击挺麻烦，给队员防具装石像或迷惑晶体。雷斯特不受控制随他去，队员在开始抢到前头抢怪，能打几个打几个，随后雷斯特一招“大灾焰”会瞬杀附近的怪，接下来辅助攻击，打血弱的怪抢经验。格里风可变飞行刻纹，刺球怪可变成气力刻纹，没有的话变几个玩。

5.暴走

宝箱：疾风果子、灵龟刻纹、水元刻纹

在圣都整备时拿掉可丽儿的装备，接下来是艾因和帕蕾莉雅与可丽儿的战斗。给两人装备飞行或神行足刻纹，在开始先跑到后面打宝箱，再贴近可丽儿喂失力粉和破甲膏，合力将她打倒。战时可偷精灵之泪和智慧之果，掉落魔法蛋糕或星神晶体。

6.耳语山谷的守人

宝箱：幸运四叶草、守护刻纹

此战难度不高，首先给队员装神行足刻纹及暗杀者、猎人等称号来提升行动力，给范围技的队员武器装备迷惑、冻结等晶体。在开始分别到两侧打宝箱，之后再用范围技给小怪加状态，同时也要小心怪物的催眠和迷惑效果攻击。

7.决战！！魔神赛连

宝箱：新月晶体、天泣晶体

赛连是水系攻击，给队员装备水守刻纹和水之晶体，水抗达70%，赛连的“怒涛冲击”和“魔神涡流阵”破坏极小，若有水元刻纹可使队员水抗达120%，赛连可免费加血了。水抗高的队员打赛连，其余到四周清理塔克并打宝箱。赛连身上偷取幸运四叶草和生命的秘药，掉落神行面包或夺魔晶体。战后帕蕾莉雅和幽坠离队，有好东西拿下来吧。

第六章 熟悉的不同

剧情梗概

鲁那的牢狱中，华格那与西札尔达成协议，西札尔答应帮他飞越黑海执行一桩神秘任务，这一切被乔装赶来的诺维和杰听得一清二楚，就在他们要救走莉可时，去而复返的八月将杰轻而易举地捉住，诺维折身回去营救，结果将八月和杰堵在了浴室里，这时才知杰原来是女儿身。逃脱的莉可由水道潜入克罗诺斯的宅邸，在克罗诺斯的照料下很快恢复体力，向克罗诺斯说出华格那的阴谋。

艾因等人成功救出可丽儿，然后赶到大圣堂向盖亚道谢，还请教手背上“净之刻纹”的来历，并用手上的刻纹挽救安蒂的生命。在用刻纹吸收安蒂体内的黑雾之后，艾因沉浸在过往的梦境中，重新找回了那段被葬和八月背叛、令人悲伤的记忆。

醒来后得知深月联邦已向星耀宣战，并进攻欢乐园之都弥赛亚，艾因连忙带着队员乘双子星号返回弥赛亚，随行的还有怜和雷斯特两位战爵。与此同时弥赛亚的北门遭受深月部队的攻击，幽坠和费特等人奋力顽抗，韩德尔领主也借来魔兽来抵御海面敌军。艾因等人赶到北门逆转战局，成功地击败了八月的部队，这时一座巨大的攻城机甲出现在城墙附近，众人连忙跑到城墙上阻击。

打倒了机甲，从废墟中爬出熟悉的人影，艾因跑过去抱住了莉可，在重逢的喜悦中，他竟有一种依赖的感觉。

战役攻略

到各个商店采买补给，最好再合成一只天使。到飞龙亭触发支线剧情，最后到冒险公会领任务。此时有的队员已将一系的招式练满了，出现的奥义招式需要达到特定的斗志值（MOR）才可发出，斗志可用杀敌或刻纹来提升，因此要注重修炼气力刻纹，用鼓舞来提升斗志，使队员的究极招式发挥威力。



协助战爵镇守圣都外的苍穹之门

1.深渊峡谷

任务的委托人是费特，战后他会离开。可丽儿归队，此后会一直留在队里，记得给两人分配好属性点数，重新换上道具，记得让队员带上变化



费特的范围必杀技“杀戮之舞”


艾因拼力阻止朝八月开枪的费特

刻纹。本战难度不大，要注意的是不要将骑士马直接打死，用刻纹变化成神行足刻纹，格里风引过来也打成虚弱，变化成飞行刻纹，如此可大幅度提升队员的行动力。在下方的两只宝箱里没东西，不用费力去拿了，应该是游戏的Bug。战后将“善于逆转”等重要的称号卸下来，给后面的费特和碧留着。

2.第三次弥赛亚战争

碧和费特与弥赛亚和晶耀兵一道抵御联邦兵的进攻，派天使和炼牙上场，给碧和费特装上神行足刻纹，称号换“善于逆转”和“永远的新手”，换增加附加效果和防御的晶体，带个诗歌刻纹提升战力。两名队


弥赛亚城外出现庞大的攻城机甲

员都是单体攻击，不适合大军团作战，在开始让小兵上前送死，等两军互相消亡后再收拾落单的敌兵，炼牙有范围技，可杀进去打，天使负责群疗并释放光系魔法轰炸。

3.贪狼将军的猛袭

幽坠参战，不再离队成为主力，着重练她的“缚影八相”，麻小兵奇效。可给她换枚有范围技的刻纹，再换“刻纹专家”称号，每回合可放4次刻纹魔法，用来清理前方的小兵。费特和碧打游击，天使群体恢复。清完小兵围击八月，她的狙击范围极大，快速跑到她身前喂失力粉和破甲膏，并用战技刻纹降攻防，队员尽量避免站成直线。从她身上偷取幸运四叶草和灵巧之书，掉落神行面包或重云晶体。

4.逆转的战局

在开始只有碧、费特和幽坠3名队员，开始不要往前冲，让弥赛亚和晶耀士兵上前送死，有天使刻纹的话群体复活，累死八月！或者用游侠刻纹的迷惑来控制敌人，让他们自相残杀。捱到第三回合艾因等大部队登场，还带来两位天神般的战爵，小兵回合瞬杀，接下来杀八月就很轻松了，不过要注意将血弱的队员扔到大后方，否则被八月狙到必死无疑。八月身上的东西还可偷取和掉落一次，选神行面包和灵巧之书。

5.攻城机甲的强袭

打机甲很容易，给队员武器装风之晶体，让战爵去清理小兵，艾因跑到唯一可近攻到机甲的格子上，其他队员给他提升攻防并喂力量串烧和兴奋剂，碧用“破风八相”降机甲战力，或用战技破它的攻防，艾因一招可砍掉它数千的血。机甲可偷力量番茄和智慧之果，掉落生命晶体或巨人糖果。

第七章 狂岚的间奏曲

剧情梗概

安蒂说出深月联邦驱使人民采集焚石矿的事，帕蕾莉雅分析深月联邦有进攻晶耀的意图，盖亚神吩咐帕蕾莉雅赶往晶耀增援。

弥赛亚击退了联邦军队，冰、雾、雷3位战爵同时出现在战场，韩德尔对他们的援助表示感谢。雾冰战爵怜这时感应到白银战爵帕蕾莉雅用思念魔法传递的信息，得知深月打弥赛亚只是声东击西，真正的目标是晶耀，连忙和艾因等人一道赶往晶耀救援。

在晶耀王都得知西札尔出现在深月阵营，在众人赶往礼拜堂时，怜感应到留在弥赛亚的雷斯特死了，死在深月一个叫莉哑的女人手上。一些都在华格那的算计中，他真正的目的不是晶耀和弥赛亚，而是现世神盖亚！

艾因一行赶到礼拜堂见到深月军团的亚特拉斯将军，还有手持晶耀石的西札尔。幽坠分析深月并不打算攻下晶耀，而是为了带走给战舰补给能源的晶耀石，西札尔为了爱琳的安危，才违心为北联邦执行这个任务的。在西札尔乘飞船离开后，亚特拉斯挡在了众人的面前，将他打败后众人追赶西札尔，希亚留下牵制亚特拉斯。希亚对亚特拉斯有着刻骨仇恨，在将他打倒后引箭欲杀，晶耀王斯鲁多赶来阻止。

艾因一行追赶逃逸的波鲁克斯号，幽坠用冰魔法将它的螺旋桨冻结，这时在云端发现一艘庞大的飞行战舰，波鲁克斯号追降到上面。这是一艘深月用顶级假学技术制造的超大型飞行战舰——赤月，艾因不能说服西札尔放弃助纣为虐，只好选择放手一搏。在打倒西札尔后，艾因上前与之对决，可丽儿冲过来挡住西札尔的一剑，随后身躯坠离战舰，艾因连忙纵身跳了下去。在艾因抱住可丽儿的一瞬，可丽儿的心中充满甜蜜，背上生出美丽洁白的羽翼……


战爵雷斯特最终死于一个哑女人的剑下

战役攻略

在城中采买补给，晶体屋现在开放一些高级的晶体了，买些备用；杂货屋的兴奋剂和失力粉则是打Boss的必备良药；刻纹店将风元刻纹都买下，后面战斗会用到；最后到飞龙亭和教堂触发支线剧情，艾玛支线结束，获得称号“雪之妖精”。

1.意外

本战的Boss是亚特拉斯将军，他使用的是风系攻击，战前给队员防具装风之晶体，绿色刻纹用风守或风元，这样风抗可达70%～120%，其余队员装神行足和飞行刻纹。开始时先清屋顶和周围的小兵，不要进入亚特拉斯的攻击范围。最后打将军，先派一名血厚防高的队员靠近他，喂他失力粉和破甲膏，他在前期会使用“破晓之刹”，队员容易被秒杀，要及时复活和恢复近身队员，同时远程攻击。在打掉他半血后，将风抗过100的队员排在他的前面，他会使用直线攻击的“雷神断影冲”，队员免费补血，接下来打他就轻松了。将军可偷强身健体散和巨人糖果，掉落力量番茄或神煌晶体。

2.不屈的武人

简单的战斗，关键是希亚的站位。战前给希亚装神行足刻纹，先不要进入将军的攻击范围，沿屋顶边缘绕到将军两边任一侧的屋脊，这样不会进入将军的攻击范围，而希亚可射到他，慢慢练功吧，拖到第九回合，战斗结束。

3.西札尔的抉择

给队员武器装备附加状态的晶体，派天使或炼牙上场。先小心清理战舰前方的小兵，可分两队同时进攻，然后会合打顶部的西札尔。西札尔可被冻结或石化，将他定身后随意蹂躏，从他身上可偷取巨人糖果和魔法蛋糕，掉落神行面包或风神晶体。



西札尔投靠到深月阵营，盗走了晶耀石



希亚对亚特拉斯将军有着刻骨的仇恨

第八章 崩溃的现实

剧情梗概

在晶耀石的驱动下，突破飞行限制的联邦战舰赤月，势不可挡地攻抵南方领土，朝晶耀王国发动猛烈进攻，晶耀王斯鲁多战亡，公主艾夏与联邦首相乌拉诺斯议和，而赤月再次起航朝弥赛亚攻击，韩德尔经过谈判答应联邦提出的条件：解散城内的冒险公会！塔莉虽然舍不得关闭公会，但在黑百合的劝说下还是哭着摘下招牌，黑百合却竖起了新的冒险公会招牌，前来负责接收的八月悻悻而归。

艾因在艾玛的店接受送毯子的小任务，不想在教堂中遇到负伤的亚特拉斯将军，视他为仇人的希亚却一直在照顾他。希亚向艾因道出身世，以及亚特拉斯当年和父母之间的渊源，错综复杂的恩仇终在这里了结，希亚的心变得异常平静。亚特拉斯也说出北联邦发动战争的真正原因，并非为了侵略，而是把北方的理念带给南方，野蛮的背后藏有泽被天下的理想。

数月后，深月战舰依然按兵不动，南方的人民开始背叛所信仰的神祇，逃出圣都投奔晶耀和弥赛亚。这一天艾因等人到冒险公会接到任务，前往喀尔干特沙漠调查魔兽侵扰行人事件。来到大沙漠遇到委托人莉莉耶，她就是当初伪装艾夏的鸡公主，原来是祈愿璎珞助她假死逃生的，她如今和费特在守护大群的难民。



塔莉的公会关闭，新的冒险公会又诞生了

帮助费特阻击袭扰的无人盔甲，不想打碎的盔甲又重新组合起来，在漫长艰苦的战斗中众人体力殆尽，还好幽坠及时赶来用冰系魔法将它们化为冰雕，一行人退到苍穹之门整备。翌日，将难民搭上双子星朝晶耀行驶，在途中遇到驶向圣都的深月舰队，意识到怜和幽坠有危险，双子星号返航到苍穹之门救援。

打退了敌人的前锋，怜请求艾因带走盖亚，放弃神的身份隐居，而他则独自面对赤月的强大攻势。莉娅再次利用战爵的天生弱点将剑刺入他的体内，怜在濒死的一刻将体内的长剑冻结，用犹如神怒般的一击粉碎了苍穹之门和联邦炮舰……飞驶在沙漠之上的双子星号的人们，看到炽热的沙漠里飘起了雪花，那是幽坠曾向老师索要的生日礼物，华丽而温柔的奇迹之雪……

史缇拉从华格那处得知盖亚神是假冒的，赶回圣都向盖亚质问，盖亚疯狂地将史缇拉杀死，赶来的帕蕾莉雅将房间烧掉，带着盖亚离开。

由于可丽儿生病，双子星号迫降在圣天使城女侍学院，莉可留下照顾可丽儿，其他人换乘驼马赶往圣都。圣都已被攻陷，众人避开巡逻的联邦军冲到大教堂附近，这时八月率军追了上来，费特、幽坠和梅鲁留下阻截。在打败八月之后，费特朝昔日的


作为神的盖亚却有着脆弱的内心

这位伙伴举起了手枪。

大圣堂里，华格那揭开了盖亚伪神的面纱，向帕蕾莉雅痛陈为了使瑟莉丝复活而奔走的经历，然后挥拳打昏了她，并将她和其他3位战爵的灵魂一道灌入盖亚的体内，让她体验死亡的痛苦。

盖亚在华格那的威逼下打开了白银之门，从里面涌出的居然是一团黑雾……艾因赶到没有面具的盖亚前，发现她竟与可丽儿生得一模一样。盖亚请求艾因带走负伤的帕蕾莉雅和华格那，请耳语山谷的琮安救治她，而后她投身到白银之门中，随后大圣堂浮出一只庞然大物，它就是曾被封印的天世兵器赫尔梅斯！它散发的火焰将整座圣都焚烧，神话中的身影在其中伫立着，对人类施展着绝对的神罚……

战役攻略

在城中先采买补给，加攻击的灾厄晶体必买，神行足和飞行刻纹也不要放过。在前往艾玛的店之前，可先往飞龙亭触发支线剧情，接受幽坠的称号战任务。

1.幽坠、榭拉和荻拉

此战没难度，开始时全员攻到岸边引海盗和强盗过来围杀，最后过去杀甘普，掉落力量番茄或神煌晶体。战后获得“魔法天才”称号。回到弥赛亚再去艾玛的店，梅鲁、希亚和碧加入，接着到冒险公会接支线任务，建议选“星月的魔神”。

2.星月的守护者

老地图的战斗，给队员武器都装附加状态的晶体，为了节约时间，分两批由两侧梯道攻入，一边带天使，一边带有治愈刻纹的队员，只要循序渐进没什么危险，攻到顶层将石像逐只引过来杀，最后打米陶诺斯。

3.星月的魔神

重复老地图的战斗，魔兽有所强化。在开始清理底层的小恶魔，麻掉它们没什么困难，上层要小心天使的范围技和群体恢复，建议用碧的“缚影八相”来逐只麻痹。战后回城到冒险公会接主线，艾玛的店有支线剧情。离城后在前往圣都前，先往黑雾树海触发遭遇战，继续打幻之三剑客！

4.幻之军团的逆袭

这是笔者认为游戏中最艰难的一关，地形狭小无可退避，并且强悍的三剑客一同登场，很容易团灭。给天使装备练到高级的天使刻纹，用来群体复活。满级的治愈和诗歌刻纹也必不可少，用于群体回血和提升战力，给伤害高的队员装备“善于逆转”和“坚持毅力”等称号，为了防御黑轮闪光弹的目盲效果，给全体队员防具装炫光晶体，武器装附加状态的晶体。在开始先派两名队员跑到两侧打小怪加状态，混乱的话让它们自相残杀，派血弱的队员跑到暴牙身边喂破甲膏和失力粉，其他队员给主力喂兴奋剂和体力串烧，用诗歌升战力。主力抄到敌人背后砍完就跑，挂掉就群体复活并回血，只要天使不死，队员就还有机会，不过，注意不能被敌人的范围技轰掉，那样尸体都找不着了。

5.无人铠甲再现？

本战费特归队不再离开，无人盔甲虽然众多，但它们容易石化，给队员武器装石像晶体，尤其可丽儿，她的“龙卷之赞歌”可大范围地石化盔甲。至于血防极弱的法师更容易了，争取在回合内杀掉，连放魔法的机会都没有。无人盔甲随机掉夺魔晶体，缺钱的话用S/L大法获取卖钱吧。


沙漠中的无人盔甲很容易被石化

6.热砂防卫战

战斗方法同前战，给队员装夺魔晶体，同样用大范围技来石化盔甲，接下来就给等级差的队员慢慢练吧，打死的盔甲会无限复活，但行动顺序会延后，这样很容易再次被石化，拖至13回合自动结束战斗。

7.苍穹的死斗

在开始只有幽坠和怜，整备时给幽坠换增加刻纹使用能力的称号，如“刻纹使者”，每次消耗20RAP，这样一回合可使用5次刻纹魔法。武器增强幽坠的魔攻用灾厄晶体，红色刻纹用满级的就行，蓝色刻纹用诗歌。第一回合按兵不动，等小兵攻上来施放5次满级刻纹范围技能，怜使用范围技“冰霜冻凛阵”主动轰击，如此小兵会被清掉半数。第二回合艾因等人登场，快速朝敌群移动，幽坠不用动，继续用魔法轰，等大部队赶过来敌人已所剩无几。如幽坠没有满级刻纹和“刻纹使者”称号使用，给她装上神行足刻纹尽快逃命吧。战后可丽儿和莉可暂时离队。

8.激战圣天使城

宝箱：神行面包、抛投刻纹、天使刻纹、精灵之泪

给队员武器装附加状态的晶体，派天使上场。一开始按兵不动，用诗歌刻纹提升战力，等小兵汇聚一团用


梅鲁的终级范围技“大回旋碎地爆”


盖亚打开白银之门，世界沦入净化的悲剧

范围技轰炸，碧用“缚影八相”一回合可麻3个，再加上范围技的附加效果，敌人几乎没有放枪的机会。最后留一名小兵不杀，派行动力高的两名队员分别到两侧打宝箱。

9.圣堂突袭

比前战更为密集的小兵，不过行动范围广阔，可将敌人逐片地消灭，不要尝试深入敌群，用范围技或碧的“缚影八相”将敌人麻痹后再尽情蹂躏。空间刻纹修炼到3级的话，也可用“空间跃送”将小兵传送到我方队伍中围杀。

10.费特

只有费特、梅鲁和希亚参战，还可增派一名天使辅助，带上战技、诗歌和气力刻纹，给他们全部装备增加攻击和行动力的称号、刻纹。一开始用气力刻纹提升希亚的斗志，再给她喂兴奋剂，几次“凤凰破天式”将前面的小兵全杀。八月的狙击距离太远较为难缠，注意费特不要被狙到，可用S/L大法。梅鲁跑过去喂她失力粉和破甲膏，这样她的“穿魂魔弹击”不足致命，费特、希亚和天使远程攻击捕杀。

11.白银的守卫

简单的一战，敌人是一群无人盔甲，打法与之前相同，给有范围技的队员武器装备石像晶体，在开始尽快与西札尔会合，随后用队员的范围技将盔甲石化。

最终章 赤月之下

剧情梗概

艾因受盖亚的托付，将帕蕾莉雅和华格那送到耳语谷，帕蕾莉雅在琼安婆婆的治疗下伤势大有好转，而华格那的身躯被尸毒感染至深，已和活死人没什么两样。在采药途中，琼安将神话的原貌讲述给艾因听，还有引导者这些继承七贤者意志的人，在白之屋培育现世神盖亚的事情。华格那的真正身份是引导者雷蒙特，他触犯禁忌与培育的盖亚神产生爱情，从而引发这一连串的仇恨和战争。

天世兵器赫尔梅斯朝北联邦奔袭，所过之处尽成焦土，北联邦的领袖乌拉诺斯殒命，爱琳即位首相稳定了吹弹可破的政局，并让鲁那城民撤往弥赛亚避难。数日后，赫尔梅斯于瞬间毁灭了鲁那城，然后他收起巨大羽翼沉睡般在空中停止不动。

帕蕾莉雅道出对付赫尔梅斯的方法，只有将盖亚救出，失去灵魂的赫尔梅斯只剩下一个神造的躯壳而已。她手上的赤砂结晶是施展战爵招式“千刃之雨”的媒介，用它就可将盖亚唤回来，从而阻止赫尔梅斯净化世界的悲剧。

为了拿到晶耀石给双子星号改良引擎，众人返回了弥赛亚，在黄昏之前双子星号改装完毕，不仅动力提升，防御刻纹还被华格那修整一新。飞到鲁那上空看到赫尔梅斯飘浮在那里，双子星号全速冲过他的护壁，帕蕾用“千刃之雨”将心室之前的保护核炸开，在心室里唤醒沉睡的盖亚。就在这时空中出现了一只“巨大飞鸟”，它是弑神咒甲——犹大，当年为了对付赫尔梅斯所研制的禁忌兵器。咒甲中克罗诺斯的心智被影响，为了营救被掳走的艾因和莉可，众人驾驶着双子星号朝巨大的咒甲冲去。

艾因和莉可被传送到未知的扭曲空间中，冷酷的克罗诺斯眼中展现杀光，一剑将莉可刺倒，随后与艾因展开对决。任艾因如何进攻都无法打败克罗诺斯，绝望之际可丽儿于空中飞至，她恢复了神之使徒瑟莉丝的形貌，将死去的莉可传送回双子星号，并将克罗诺斯和莉娅从赫尔梅斯体内脱离，他们不再是束缚的灵魂，而可丽儿的灵魂却遭到赫尔梅斯意志的侵噬，她乞求艾因杀掉她。

艾因没有去杀可丽儿，上前触碰了黑夜石之核使沉睡中的赫尔梅斯苏醒，这时费特带着伙伴们赶到了他身边，在温暖话语的鼓励下，艾因振作精神与天世兵器展开了最后的决战！打碎了黑夜石救出昏迷的可丽儿，莉可用最后的一颗祈愿璎珞救醒了她。

赫尔梅斯的天世之举被终止，世界重归和平，利奇曼冒险旅团继续在世界各地旅行着。与他们竞争的对手，是韩德尔领主和西札尔老师组成的黄金之鹰……


在幻之城再次挑战幻之三剑客


挑战FY城拿最强称号，买至强道具

战役攻略

回城后只买少量补给，钱留着到FY城再花。到晶体屋找八月加入，再到记念碑见塔莉，回答她的几个问题便可到FY城了，答案分别是70、55、115、95、226、5。出城前记得去灯塔找可丽儿谈话，这时完成True End的必需条件。离开弥赛亚后，往西方岛屿可找到幻之城，在这里与幻之三剑客进行最后一场战斗，再去挑


赤月之下，挑战灭世兵器赫尔梅斯

战FY城，可买到很多终究道具。

1.这是什么鬼地方啊？

又是三剑客，由于地形上的优势，比上一次的战斗轻松许多。队员防具仍装炫光晶体，用来应付黑轮的攻击，可派天使和炼牙登场。三剑客在高处平台上，开始时先慢慢清理下层的小怪，站到右上的楼梯处将三剑客逐个引下来围杀，记得他们身上的东西只可偷一遍，黑轮有疾风果子和灵巧之书，小奈有精灵之泪和智慧之果，暴牙有强身健体散和力量番茄。他们分别掉落力量番茄、魔法蛋糕、神行面包和一些晶体，用S/L大法各取所需。战后获得称号“传说的英雄”和一些极品晶体刻纹。

2.最强之敌登场！大家加油吧！

宝箱：幻想晶体、星神晶体、只一家巧克力

FY城在地图西南角的小岛上，在买东西前要先挑战魔恩和小怪。给队员全部装神行足和飞行刻纹，空间和天使刻纹必备，艾因带上满级的游侠刻纹。此战地图比较庞大，先沿曲折的台阶清理两侧的怪物并打两只宝箱，小怪虽都血厚，在天使的复活和恢复下难度并不大。最后将队员集中到中央台阶处，让有空间刻纹的队员将所有队员都传送到中央平台上，有飞行刻纹可直接过去，清掉炼牙后从宝箱拿到只一家巧克力。注意魔恩的射程极高，艾因跑过去用“迷魅之术”迷惑小恶魔，小恶魔会牵制魔恩的火力，等魔恩行动完快速跑过去喂失力粉和破甲膏，接着再迷惑其他小恶魔，如有队员挂掉用天使群体复活，将她打掉半血后用只一家巧克力捕捉。另一种打法是将队员移至一侧圆台处，有一定几率将魔恩引下来，小恶魔就不用管了。从魔恩身上可换到超强的“FY战斗员”称号，装备无敌。这种称号还可洗，先将称号卸下来，再到神秘商店将她与其他魔兽合成，得到的魔恩又会有“FY战斗员”称号，如此反复会拿到一堆，不过会破坏游戏的平衡和乐趣，慎用！

3.全力传递的心声

先清掉两侧的天使人偶，沉睡的盖亚会反弹攻击，并使用“神裁之光”攻击十字格内的队员，因此注意队员的站位，艾因站到她身旁近攻，其他队员喂完失力粉和破甲膏后逃开，用远程攻击，或负责给艾因喂药加状态，很快将盖亚的血打光。可偷取巨人糖果和魔法蛋糕，掉落纯粹晶体或生命的秘药。

4.弑神的守护者

莉娅的“诛神破天刃”是直线攻击，并且在她面前只有一条狭长的通道，看似打起来艰难，其实很容易。在她面前有一大片的空中格子可站上去，给队员装备空间刻纹，用“空间跃送”将其他队员逐个传送上去，这样莉娅打不到队员却只有挨打的份了，照例给她喂药再用战技刻纹降攻防，吃上兴奋剂几回合就杀掉了。莉娅可偷取圣灵之果和妖精之泪，掉落灾厄晶体或生命的秘药。

5.变貌

与克罗诺斯的对决战，整备时换上最强的“FY战斗员”称号和神行足刻纹，趁着处于狂暴状态绕到他的身后喂失力粉，一招“碎龙击”可破2000余血，一回合打成虚弱，再加一次被动反击便可解决掉他。可偷取妖精之泪和圣灵之果，掉落纯粹晶体或生命的秘药。

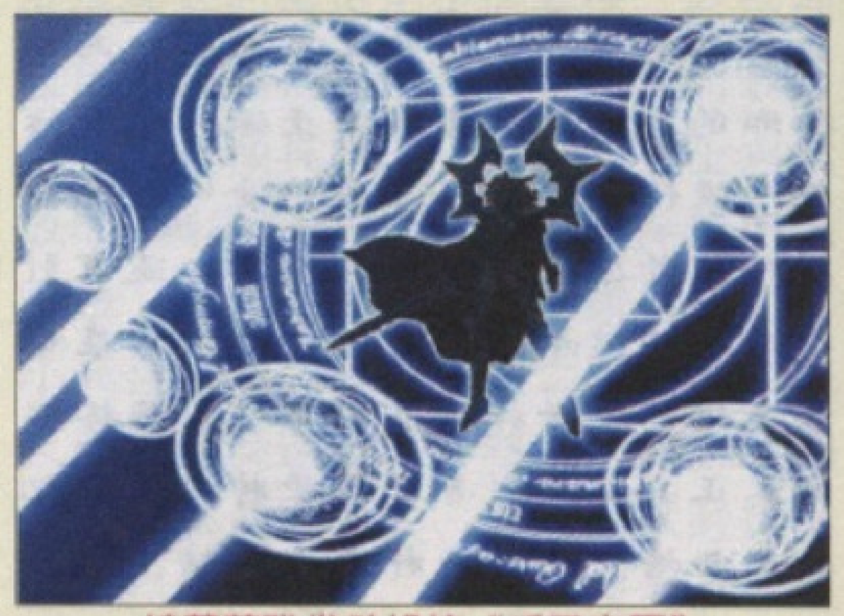
6.抉择

艾因的抉择关系到3种不同的结局，建议玩家全都尝试一下。

Bad End 1：跑上去杀掉沉睡的可丽儿，艾因拯救了世界，但可丽儿和莉可身亡，艾因失踪。

Bad End 2：原地待命10回合，赫尔梅斯将世界毁灭，星球物种展开再次的生命轮回。

Ture End：砍一下底部的黑夜石之核，等10回合后触发最终战。


帕蕾莉雅发动绝技“千刃之雨”



闯入赫尔梅斯的心房拯救盖亚

最终战：自己所掌握的未来

黑夜石之核除了血厚没什么特点，它虽会用“神裁之光”“黑翼之赤”和“白翼之蓝”3招，但每回合只能放一次，不足以杀掉队员，及时用治愈刻纹群疗没危险。失力粉和破甲膏对它有效，再用战技刻纹给它加减攻防，有兴奋剂和串烧就吃吧，剩下的只是时间问题了。

战后游戏进入第二轮，难度为Hard，升级获取的属性点数将由系统自动分配。

文明IV——战神

历史极少记载游戏，相比之下，游戏太渺小了。而席德·梅尔却喜欢用游戏来记载历史，这即使没有改变所有游戏的地位，至少也令《文明》系列成了游戏中最伟大的作品之一。没有任何一款游戏能像《文明》这样真正地寓教于乐，把人类上下数千年的文化、智慧、成就融汇到一起。即使是精通《文明》系列的人也必须承认，作为一款游戏，它的系统实在是太复杂了，而对于真正的历史文明而言，它又太过儿戏。也许，这就是《文明》系列在制作了4代之后仍旧在继续的原因。

和前几代相比，《文明IV》无疑是最具游戏性的一代，可惜的是，随着时代的变迁，玩家的需求和整个大环境都不再是10年前那样，《文明IV》乃至今后的《文明V》《文明VI》……都不可能达到从前《文明II》的高度。因此，尽管《文明IV》在西方荣获年度最佳游戏的美誉，我相信，至少在中国，它终究是属于少数人的珍宝。今天介绍的《文明IV——战神》（以下简称《战神》）就更是属于那一小撮仍旧对电脑之外的世界还保留浓厚兴趣的游戏爱好者。

凡是策略游戏，尤其是开放式的策略游戏，没有固定的游戏过程，所谓攻略就是对游戏规则、内容、选项的介绍和一些心得而已。《文明IV》无疑是最开放的策略游戏，《战神》是它的一个资料片，其增设的内容当然不像一款全新的游戏那么多，只是在《文明IV》的基础上添加了一些精彩的剧本和设定，对于大规则并没有什么改变，所以本文的宗旨是对《战神》的添加因素进行介绍和讲解。

（注：游戏中的历史事件与真实历史无直接关联，特此说明）

SID MEIER'S CIVILIZATION IV WARLORDS -Genghis Khan-

■北京 Griffin

“战神”这名字容易让人误以为这个资料片以战争为主，而失去了《文明》系列原有的趣味。事实并不是这样的——虽然《战神》主要推出的是几个著名历史战争场景，但并不意味着游戏就只有战斗这么简单。历史上许多丰碑都是由战争确立的，但战争只是最终的表现形式，在这背后，是整个文明的漫长演变过程。

《战神》追求的就是这种文明的演变，它把故事锁定在几个著名的历史时期，从而让人在不同时代中感受历史。



精品 总评 8.0

制作	Firaxis Games
发行	2K Games
载体	CD×1
类型	策略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

配置要求
CPU：Pentium 4 1.5GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：1.7GB

《战神》是建立在《文明IV》基础上的资料片，它的主要内容有两部分：一部分是加入了若干新文明、新单位、新奇迹、新领袖等因素；另一部分就是提供了8个特殊的历史剧本。前一部分的内容比较简单，就是在原来《文明IV》的基础上加入了一些新的因素，整个游戏的基本规则不变，只是玩家在《战神》中选择自定义游戏时，将会遇到多出的这些因素，在原有基础上增加更多的乐趣。后一部分所说的历史剧本则在《文明IV》框架上根据不同的历史时期特点设定了特殊的场景、单位、建筑等因素，这些因素都是所属剧本独有的，在自定义游戏中无法遇到。在历史剧本当中，虽然游戏大规则没有变，但游戏的方向和技巧却发生了不小的改变，这也是这些剧本独立存在于自定义游戏之外的意义。下面，我们就《战神》的新因素和历史剧本分别进行讲解。



《文明》系列就像一本历史教科书，玩家所见到的无一不是人类文明的结晶

新因素

《战神》为原有的《文明IV》注入的新的活力，这其中包括新的文明、新的领袖、新的奇迹、新的单位等，我们对其中比较重要的新因素进行介绍。

一、新文明

1.迦太基（Carthage）

迦太基是古代非洲北部以迦太基城（遗址在今突尼斯湾）为中心的奴隶占有制国家。迦太基在腓尼基语中意为“新城”。在公元前8世纪到公元前6世纪，迦太基逐渐向非洲内地扩张，使北非的一些腓尼基人殖民地处于从属地位，并且使西班牙南部沿岸及其邻近岛屿、撒丁岛、科西嘉岛、西西里岛西部及其邻近诸岛处于自己的控制之下，成为当时地中海西部最强大的国家。

起始科技：捕鱼（Fishing）、采矿（Mining）

独有单位：努米底亚骑兵（Numidian Cavalry）

独有建筑：港口（Cothon）

2.凯尔特（Celt）

凯尔特是欧洲古代的蛮族，属于公元前900年至公元前600年间的新文明。凯尔特人自公元前6世纪开始发展、壮大，并逐渐扩张，遍布大半个欧洲，直至公元前1世纪，但他们却从未形成一个统一的大帝国。随后，作为凯尔特人重要分支的高卢人，在罗马人和日耳曼人的夹攻下逐渐走向衰落。



伟大的苏丹统治着土耳其帝国

起始科技：神秘主义（Mysticism）、狩猎（Hunting）

独有单位：高卢战士（Gallic Warrior）

独有建筑：围墙（Dun）

3.朝鲜（Korean）

公元前108年，汉武帝设四郡管辖辽东及朝鲜半岛北部，其中玄菟郡高句丽县就是高句丽人的聚居地。公元前37年，夫余人朱蒙在玄菟郡高句丽县辖区内建立政权，公元427年迁都平壤城。高句丽鼎盛时期其势力范围包括吉林东南部、辽河以东和朝鲜半岛北部。公元668年，高句丽被唐王朝联合朝鲜半岛东南部的新罗所灭，在历史上持续了705年之久。公元1392年，高丽大将李成桂建立李氏王朝，取代高丽王朝，建都于汉阳，将国号定为朝鲜，历史上称为朝鲜王朝。它是朝鲜最后一个封建王朝，存在了500余年。


朝鲜的历史比许多西方国家都要悠久，所以在资料片中被加了进来

起始科技：神秘主义（Mysticism）、狩猎（Hunting）

独有单位：弹射机（Hwacha）

独有建筑：学府（Seowon）

4.土耳其（Ottoman）

游牧民族突厥在5世纪时主要在亚洲北部活动，与中国也经常发生战争，后来受各种因素影响，逐渐向西迁移，经过几个世纪，其中一支在12世纪迁入现在土耳其东部地区，经过3个世纪的征战，于14世纪建立了土耳其帝国。帝国在中古后期和近代历史发展中曾起了重要的作用。它迅速扩张，海军也称霸于地中海东部，疆域扩大到匈牙利、美索不达米亚以及北非的黎波里，成为当时最强大的封建军事帝国。

起始科技：农业（Agriculture）、轮子（The Wheel）

独有单位：苏丹近卫军（Janissary）

独有建筑：土耳其浴室（Hammam）

5.祖鲁（Zulu）

祖鲁人是南非土著居民南班图人的一支，居住在南非的纳塔尔、斯威士兰和莫桑比克的一些地区。18世纪末和19世纪初，南班图人处于原始社会瓦解、部落联盟兴起和国家产生的社会发展阶段。1817年，南班图人部落联盟的酋长丁吉斯瓦约战死，祖鲁人沙卡成为首领。他建立了一支约10万人的军队，把3000多个分散部落约50万人统一起来，建立了祖鲁王国，英国人称其为祖鲁帝国或祖鲁兰。后来，祖鲁人为反抗荷兰后裔布尔人和英国殖民者的侵略，进行了英勇的斗争。



这位好汉就是率领祖鲁人反抗殖民者的沙卡

起始科技：农业（Agriculture）、狩猎（Hunting）

独有单位：祖鲁武士（Impi）

独有建筑：训练营（Ikhanda）

二、新领袖

1.罗马皇帝：奥古斯都·恺撒(Augustus Caesar)

（公元前63年～公元14年）

特长：每座城市+2文化指数；歌剧院、圆形大剧场、法院和灯塔的建造速度加倍；文明维持费用-50%。

2.凯尔特酋长：布兰努斯(Brennus)

特长：不会出现无政府状态；寺庙建造速度加倍；每座城市愉快指数

+1；广播塔和纪念碑愉快指数+1；单位升级所需经验-25%。

3.英国首相：温斯顿·邱吉尔(Winston Churchill)

（1874年～1965年）


大名鼎鼎的邱吉尔的游戏形象有些搞怪

特长： 每座城市愉快指数+1；广播塔和纪念碑愉快指数+1；城墙和城堡的建造速度加倍。

4.迦太基领袖：汉尼拔·巴卡(Hannibal Barca)

（公元前247年～公元前183年）

特长： 每座城市愉快指数+1；广播塔和纪念碑愉快指数+1；单位升级所需经验-25%。

5.土耳其苏丹：穆罕默德二世(Mehmed II)

（1432年～1481年）

特长： 每座城市的健康指数+3；粮仓、港口、灯塔和法院的建造速度加倍；文明维持费用-50%。

6.维京国王：拉格纳·罗德布洛克（Ragnar Lodbrok)

特长： 兵营和船坞的建造速度加倍；物产愉快指数+1。

7.埃及法老：拉美西斯二世(Ramesses II)

（公元前1302年～公元前1213年）

特长： 不会出现无政府状态；寺庙和锻造厂建造速度加倍；奇迹建造+50%。

8.祖鲁酋长：沙卡（Shaka)

（1787年～1828年）

特长： 粮仓、港口、兵营和船坞的建造速度加倍；每座城市的健康指数+3。

9.总书记：斯大林（Stalin)

（1878年～1953年）

特长： 铸造厂、兵营和船坞的建造速度加倍；奇迹建造+50%。

10.高丽国王：王建(Wang Kon)

（877年～943年）

特长： 物产愉快指数+1；城墙和城堡的建造速度加倍。

三、新奇迹

1.阿耳特弥斯神庙(Artemis)

建造花费： 400生产力

奇迹属性： 文化指数+8；伟人指数+2

特殊作用： 贸易路线产量+100%；市民转职牧师名额+1；城市更容易产生大商贾；只可建造于古典时代或之前的时代；如果拥有大理石资源，则建造速度加倍；研究出化学科技后失效。

2.长城（The Great Wall)

建造花费： 250生产力

奇迹属性： 文化指数+2；伟人指数+2

特殊作用： 组织蛮族进入位于大陆上的现有国土之内；城市更容易产生大工程师；在疆界内产生大军事家的几率+100%；只可建造于古典时代或之前的时代；如果拥有石料资源，则建造速度加倍。

3.圣科尔大学（Sankore)

建造花费： 550生产力

奇迹属性： 文化指数+8；伟人指数+2

特殊作用： 所有科技相关建筑的科技指数+2；城市更容易产生大科学家；只可建造于文艺复兴时代或之前的时代；如果拥有石料资源，则建造速度加倍；研究出计算机科技后失效。

四、新单位

1.努米底亚骑兵（Numidian Cavalry)

类型： 骑兵单位

力量： 5；移动：2

训练花费： 50生产力

前提： 骑马、弓箭、马资源

升级： 可升级为骑士

特点： 迦太基独有单位，取代马弓手；免疫先攻能力；不受防御加成；20%几率从战斗中撤退；对城市攻击力+10%；对投石机攻击力+50%；对弹射器攻击力+50%；对近战单位攻击力+50%。

2.高卢战士（Gallic Warrior)

类型： 近战单位

力量： 6；移动：1

训练花费： 40生产力

前提： 制铁、铁矿资源

升级： 可升级为锤兵

特点： 凯尔特独有单位，取代剑士；对城市攻击力+10%。


凯尔特独有的高卢战士比同级别的剑士要优秀一些


朝鲜的弹射机是一种火器，技术上远远高过普通的弹射机

3.弹射机（Hwacha)

类型： 攻城单位

力量： 5；移动：1

训练花费： 40生产力

前提： 建筑学

升级： 可升级为火炮

特点：朝鲜独有单位，取代弹射器；不受防御加成；25%几率从战斗中撤退；制造间接伤害；对近战单位攻击力+10%；可对城市炮轰，造成每回合降低防御15%。

4.苏丹近卫军（Janissary）

类型：枪械单位

力量：9；移动：1

训练花费：80生产力

前提：火药

升级：可升级为来复枪兵

特点：土耳其独有单位，取代火枪手；对弓箭单位攻击力+25%；对骑兵单位攻击力+25%；对近战单位攻击力+25%。

5.投石机（Trebuchet）

类型：攻城单位

力量：4；移动：1

训练花费：60生产力

前提：工程学

升级：可升级为火炮

特点：不受防御加成；25%几率从战斗中撤退；制造间接伤害；对城市攻击力+100%；可对城市炮轰，造成每回合降低防御25%。

6.狂战士（Beserker）

力量：8；移动：1

训练花费：70生产力

前提：兵役、机械学、铁矿资源（或铜矿资源）

升级：可升级为来复枪兵或掷弹兵

特点：维京独有单位，取代锤兵；对城市攻击力+10%；对近战单位攻击力+50%。

7.祖鲁武士（Impi）

力量：4；移动：2

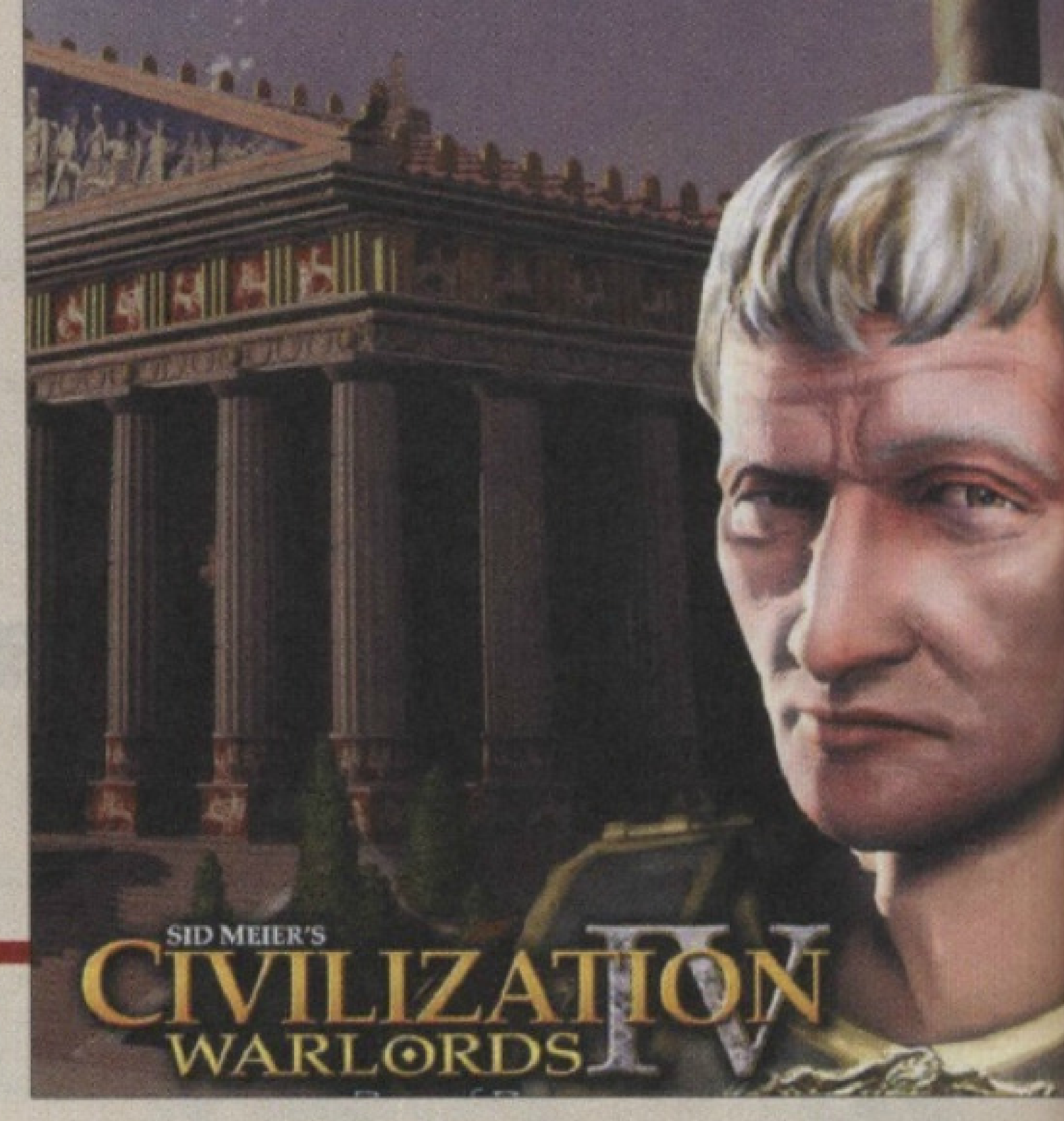
训练花费：35生产力

前提：狩猎、铁矿资源（或铜矿资源）

升级：可升级为枪兵

特点：祖鲁独有单位，取代矛兵；对骑兵单位攻击力+100%。


祖鲁武士有着淳朴非洲风格外形，他们是早期机动力最强的兵种之一



历史剧本

《战神》一共设置了8个精彩的历史剧本，这8个剧本可不是简单地把地图编辑一下就完成了的，它们是根据历史上著名的时代、事件制作出来的，外加一个虚拟的蛮族剧本。剧本使用特定的时间、单位、地域、科技等，力图把玩家置身于特定的历史场景，在这里，你看到的是只属于那个时代、那些民族的东西，它们甚至不会出现在《文明IV》的自定义游戏当中。另外，你也不用担心这些剧本只是披着历史的外衣，实际上只是让人重复那些大同小异的战斗。这8个剧本的巧妙之处就在于它们分别体现了不同的历史任务和民族特点，你绝不会用成吉思汗重复亚历山大大帝的历史。

剧本一：亚历山大大帝（Alexander）

剧情：公元前336年，你的父亲——马其顿王国的菲利普二世遇刺身亡，将希腊帝国的命运托付到你的手中。王国内部动荡不堪，不断有叛乱发生，而邻近的波斯帝国统治者大流士也对你虎视眈眈。为了证明自己的价值，你——亚历山大大帝立志要征服世界，用希腊人的荣耀照亮你的宿命前程。


亚历山大大帝的征服之路从这里开始……到他哭为止

胜利条件：在200个回合内占领地图上的所有城市。

对手文明：波斯帝国、埃及帝国、印度。

剧本科技：同化蛮族（Barbarian Assimilation）、战场包围（Battlefield Siege）、冲锋和重组（Charge and Reform）、隐蔽（Concealment）、常规训练（Constant Drilling）、文化融合（Cultural Assimilation）、军医（Military Surgeon）等。

战术提要：在剧本一开始，你就与东面的波斯帝国和南面的埃及帝国处于战争状态，不要试图改变这一点。希腊帝国的国土面积不是很大，不过城市数量比较合理，城市级别和经济状况也比敌人稍好一些。国土和生产力是打赢这场战争的基础，利用一开始就集结在东部边境的优势部队对波斯帝国发动突袭，在拿下西顿城后就可让部队扼守在地中海东线。这时可适当调整一下军事和经济部署，并整编出一半部队南下征讨埃及。埃及相对波斯帝国来说要弱小得多，只要在扼守地中海东线的时间里征服后院的埃及，就可放心地和波斯对战了。这里不推荐跨海征讨埃及，耗费的时间和资源都很多。对于远处的印度，在波斯帝国大势已去之前最好不要招惹，谨守远交近攻的战略即可。

剧本二：统一中国（Chinese Unification）

剧情：中国历史上的东周王朝分为春秋和战国两个历史时期，整个国家都处在常年的分裂和战乱当中。战

国末年，中国分裂成为许多地方割据的诸侯国，其中以齐、楚、燕、韩、赵、魏、秦最为强大，被称为"战国七雄"。在"统一中国"剧本中，你要从这7个诸侯国中选择一个，让这个势力成为最终统一中国的力量。由于对手数量多达6个，并且实力旗鼓相当，所以军事并不一定是最有效、最适合的手段。合纵还是连横，就看你的选择。

胜利条件：在200回合时得到最高的分数；消灭所有对手统一全国；达到人口总数的38%，领土总面积的64%；外交上获取最多的支持。

对手文明：齐、楚、燕、韩、赵、魏、秦中的6个诸侯国。

剧本科技：墨子哲学（Mohism）、书法（Calligraphy）、循环种植（Crop Rotation）、预言（Divination）、孝道（Filial Piety）、法家哲学（Legalism）、军事哲学（Militarism）等。



统一中国的剧本中可以选择战国七雄中的任何一个

战术提要：对于这段历史，想必大家都很清楚了，在进行游戏时建议选择秦国，一是符合历史事实，二是秦国的地理位置比较有利。在游戏开始时，7个诸侯国的实力基本相当，要想扩充本国的力量，就要设法增加城市的数量。增加城市数量的方法有很多，其中在已有国土上增设城市是不明智的，秦国起始的几座城市布局已十分合理，如果再在其中增设城市会造成资源的争抢。另外一种方法就是占领别国的城市，不过在剧本早期就发动战争风险较大，一方面，秦国的军队规模还不足以发动大规模战争，另一方面，7国之间的关系错综复杂，向任何一个国家开战，结果往往是要面临两个甚至更多的敌国。所以，笔者建议先和其他国家保持和平，采取开荒的方式增加新城市。在秦国的南面，也就是现在四川一带的位置，不属于任何一个诸侯国，那里有广阔的土地可兴建新城市。但需要注意的是，那里有一些属于蛮族的城市，派遣部队攻陷蛮族城市可节省生产殖民者的时间。在向这个地区扩张时，最需要注意的不是蛮族，而是其他也来扩张的诸侯国。在攻打蛮族城市时要确保一次攻陷，否则就可能被守候在旁边的其他诸侯国军队捡了便宜。除非你打算立即向这些诸侯国开战，否则被别人占领的蛮族城市就归对手所有了。在南面占领或建立4到6座城市之后，秦国就是国土最大、人口最多、经济最发达的诸侯国了，有了这样的基础，胜利是迟早的事情。按照这个方法，秦国拥有达成一切目标的基础，在200回合内达到最高分数是比较容易的事，统一全中国也不是什么难事，只是需要更多的时间和更高的效率而已。值得一提的是，这个剧本中结合了中国的历史特点，在外交方面设计了家族血统的概念，你可通过派遣家族使臣前去友好国家联姻，这种外交手段几乎是外交的必要途径之一。

剧本三：成吉思汗（Genghis Khan）

剧情：蒙古帝国的兴起是世界军事史上最波澜壮阔的一幕。成吉思汗在统一了蒙古各部族之后开始将矛头指向大地的尽头。和成吉思汗的蒙古帝国同处一个时代的国家有很多，都是强极一时的文明，但他们在蒙古铁骑面前无一不崩溃瓦解。时至今日，当人们提起成吉思汗的大名时依旧无比敬畏。这个剧本演绎的就是成吉思汗征服四海的光辉时代，你将扮演这个勇敢民族的统帅，尝试一代军事巨人的征服历程。

胜利条件：达到3000分数；在300回合时成为最高分数的国家。



一代天骄成吉思汗

对手文明： 阿巴斯王朝、拜占庭帝国、匈牙利、金国、朝鲜、马穆鲁克、波兰、俄罗斯公国、塞尔柱王朝、宋朝等15个文明。

剧本科技： 侠义（Chivalrous Lifestyle）、沙漠生存（Desert Subsistence）、侦察（Reconnaissance）等。

战术提要： 驾驭蒙古帝国首先要了解一样东西——蒙古包（Camp）。蒙古包是这个剧本独有的特殊单位，它就像是一座活动的城市一样为蒙古大军提供稳定的后援。历史上的蒙古民族属于游牧部落，人们没有定居的习惯，而是随着放牧的地点不断迁徙。成吉思汗虽然建立了世界上最大的帝国，但当时的蒙古族确实还保留着这种游牧民族的特征。剧本中的蒙古包是一个可移动的营地，你可像指挥任何单位一样指挥蒙古包移动，当它停下来时就会变成一座营地的样子，并发挥着“城市”的部分功能。你并不能像在城市中那样对蒙古包下达建设指令，但在一些地方蒙古包可生产某些军事单位。蒙古包每回合都有一定几率生产一支部队，这个几率随着它驻扎时间的增加而提高，也就是说一个蒙古包越不常移动就越有可能生产部队。蒙古包生产的单位根据其驻扎的地形有所不同：在平原上生产马弓手，在沙漠里生产骑兵，在山地生产标枪手，在林地生产投石机。其中，投石机属于较高科技的工程单位，你要等打败金国后才能拥有。

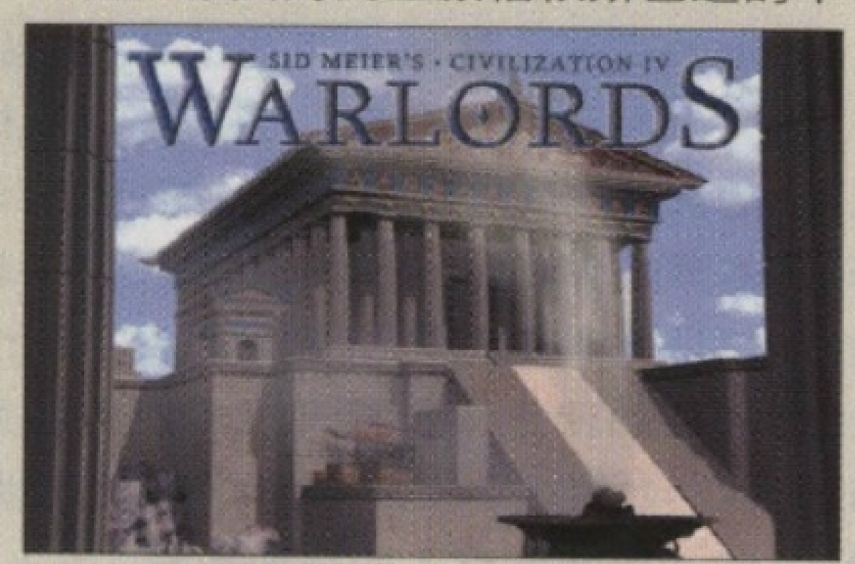
剧本一开始的蒙古军队是一支真正的游牧民族，随着攻势的展开，成吉思汗也开始拥有自己的城市了。指挥蒙古大军经常要在占领和毁灭城市之间作选择，这对于一个要征服四海的少数民族来说是不得已的事，你不可能有那么多军队用于驻守每一座占领的城市，因此，有时候毁灭是必需的。


蒙古包是蒙古大军的移动兵营，是这个游戏中最有意思的单位

剧本一开始时，南面的西夏国十分弱小，你的大军可轻而易举地占领那里。需要小心的是东面的金国，它是第一个有实力的对手，建议在消灭西夏之后首先进攻金国，打败金国，蒙古军就可生产投石机了，今后的大部分战斗都是围绕攻城展开的，投石机可派上大用场。在游戏过程中，注意安排好蒙古包的位置，前面讲过了位置与生产单位的关系，但首先应该注意尽量少移动蒙古包。在平定东面的敌人之后就可放手西征了，其实并没有什么难度，达到游戏胜利的两个条件很容易，不过要想建立一个历史上那样庞大的蒙古帝国就比较难了。游戏尚且如此，真不知当初成吉思汗是怎么做到的。

剧本四：伯罗奔尼撒战争（Peloponnesian War）

剧情： 雅典和斯巴达，这两个古希腊最强大的城邦都想打败对方，称霸希腊。雅典成为海上强国以后，一直威胁着斯巴达。它企图控制从东方到西方所有的贸易通路，还想把盛产粮食的西西里岛夺到手。斯巴达也不肯让步，早就和伯罗奔尼撒半岛上的大多数城邦组成同盟，要和雅典见个高低。雅典的民主派憎恨斯巴达的军事贵族独裁统治，支持斯巴达国内反抗贵族的势力。斯巴达的贵族讨厌雅典的民主制度，也帮助雅典贵族派进行反对民主派的斗争。这样，两个城邦的冲突越来越厉害，一场争夺希腊霸权的战争终于爆发了。



历史上的伯罗奔尼撒战争虽然是斯巴达赢了，但整个希腊从此走向衰败

胜利条件： 在100回合时成为分数最高的国家；消灭所有对手；达到人口总数的55%，领土总面积的62%。


俯瞰雅典城

对手文明： 波斯帝国、提洛联盟（或斯巴达联盟）。

剧本科技： 高级航海（Advanced Sailing）、改良阵形（Improved Formation）、戏剧（Drama）等。

战术提要： 在开始前首先要选择一个联盟进行游戏，这个剧本中主要有3股势力——以雅典为首的提洛联盟，以斯巴达为首的斯巴达联盟和中立状态的波斯帝国。玩家只能从提洛联盟和斯巴达联盟中选择一个。无论选择哪个联盟，一进入剧本就是与另外一个联盟处于战争状态，和波斯帝国处于中立的接触状态。提洛联盟包括4个结盟的城邦，雅典是玩家真正操控的，其他3个城邦和雅典处于军事同盟状态。斯巴达联盟包括3个结盟的城邦，玩家控制的是斯巴达。

笔者个人感觉选择提洛联盟容易一些（尽管历史上的伯罗奔尼撒战争以提洛联盟的失败而告终），因为提洛联盟的城邦和城市数量稍多一些，而且占据着爱琴海周边大片土地。斯巴达联盟一开始在城邦和城市的数量上占劣势，但相对而言，大部分城市和城邦的分布比较紧凑，更适合步步为营的战略。“伯罗奔尼撒战争”和大多数其他《战神》剧本比较，非常讲究海战，伯罗奔尼撒半岛以山地和林地地形为主，易守难攻，所以从海上突破更为重要。斯巴达联盟起始位置在西面，水域不算广阔，但相对安全。提洛联盟占据着大部分爱琴海，广阔的海洋造成许多城市无险可守，作为提洛联盟一方就更要重视海军的发展。作为中立的第三方势力，波斯帝国是很重要的，虽然它最终也是要征服的对象，但在早期最好和它搞好关系。尤其是位处斯巴达联盟和波斯帝国中间的提洛联盟，更要小心处理

和波斯帝国的关系，否则就可能腹背受敌，面临东西两线作战的境地。作为斯巴达联盟则应秉承远交近攻的原则，确保在消灭提洛联盟之后再与波斯开战。如果你想达成剧本的第二个胜利条件，那么本联盟的其他城邦也是你最终要消灭的对象。在剧本一开始，两个联盟的势力都是以玩家（雅典或斯巴达）为主的，联盟城邦的初始城市只有一座。在这种情况下只要留心控制它们的发展，抢先占领敌国城市就行了。

剧本五：罗马帝国的崛起（Rise of Rome）

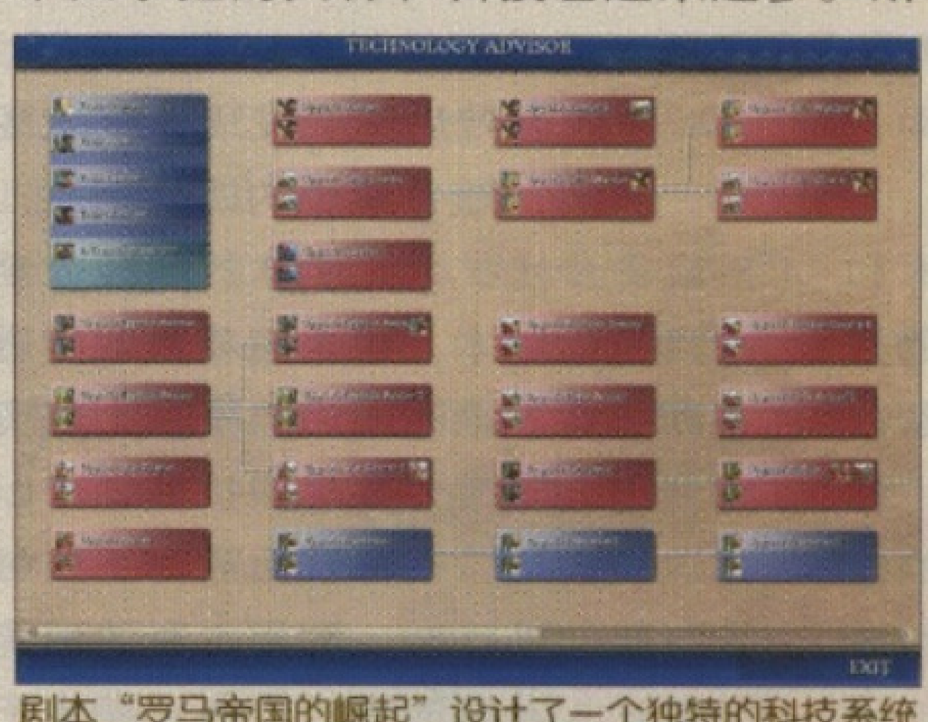
剧情：公元前300年，罗马人在改革政治的同时建立起领土霸权。起初，共和国的战争大多是防御性的，但不久罗马人就开始控制周边领土来消除遭受进攻的威胁。于是，罗马人占领了整个意大利半岛，随后是地中海世界。罗马在被征服的每个地区都保持了一个永久的军事基地，以建立确保对反叛地区快速严厉的反应通道，罗马人在意大利半岛上创立了一个持久和平的帝国。公元前3世纪，当罗马的势力到达意大利南端，与迦太基人在西西里岛的领土接壤时，这两大强国有了接触。在之后的300年中，罗马帝国的征服史展开了。

胜利条件：在250回合时成为分数最高的国家；消灭所有对手；达到人口总数的48%，领土总面积的60%。

对手文明：罗马帝国、埃及帝国、凯尔特、迦太基、希腊帝国。

剧本科技：艺术家培养（Train Artist）、工程师培养（Train Engineer）、商业家培养（Train Merchant）、高级凯尔特战车（Upgrade Celtic Chariot）、高级执政官（Upgrade Praetorian）、高级埃及弓箭手（Upgrade Egyptian Archer）等。

战术提要：既然剧本的名字叫"罗马帝国的崛起"，所以建议玩家从选择罗马帝国开始游戏。这个剧本几乎是《战神》8个剧本中最平常的一个，从战略上讲没有太多特别之处。罗马帝国位于这个地图北方的意大利半岛上，通常来说，首先要拿西西里岛上的迦太基城市开刀。迦太基的首都迦太基城就位于地中海对岸，拿下西西里岛后可将岛上城市作为中转站，派海军直指迦太基城。剧本中罗马帝国要面对的敌人有很多，在游戏开始时，各国之间的关系都是中立的解除状态，尽量不要同时和两个或两个以上国家开战。这个剧本的科技树比较特殊，几乎全是关于军事方面的，而且在一开始，你只能选择研究属于本国的科技。随着帝国侵占的领土一步步扩大，科技树也一步步打开，罗马帝国掌握的兵种和科技也越来越多。所以说这款游戏是在扩张中展开的。



剧本"罗马帝国的崛起"设计了一个独特的科技系统

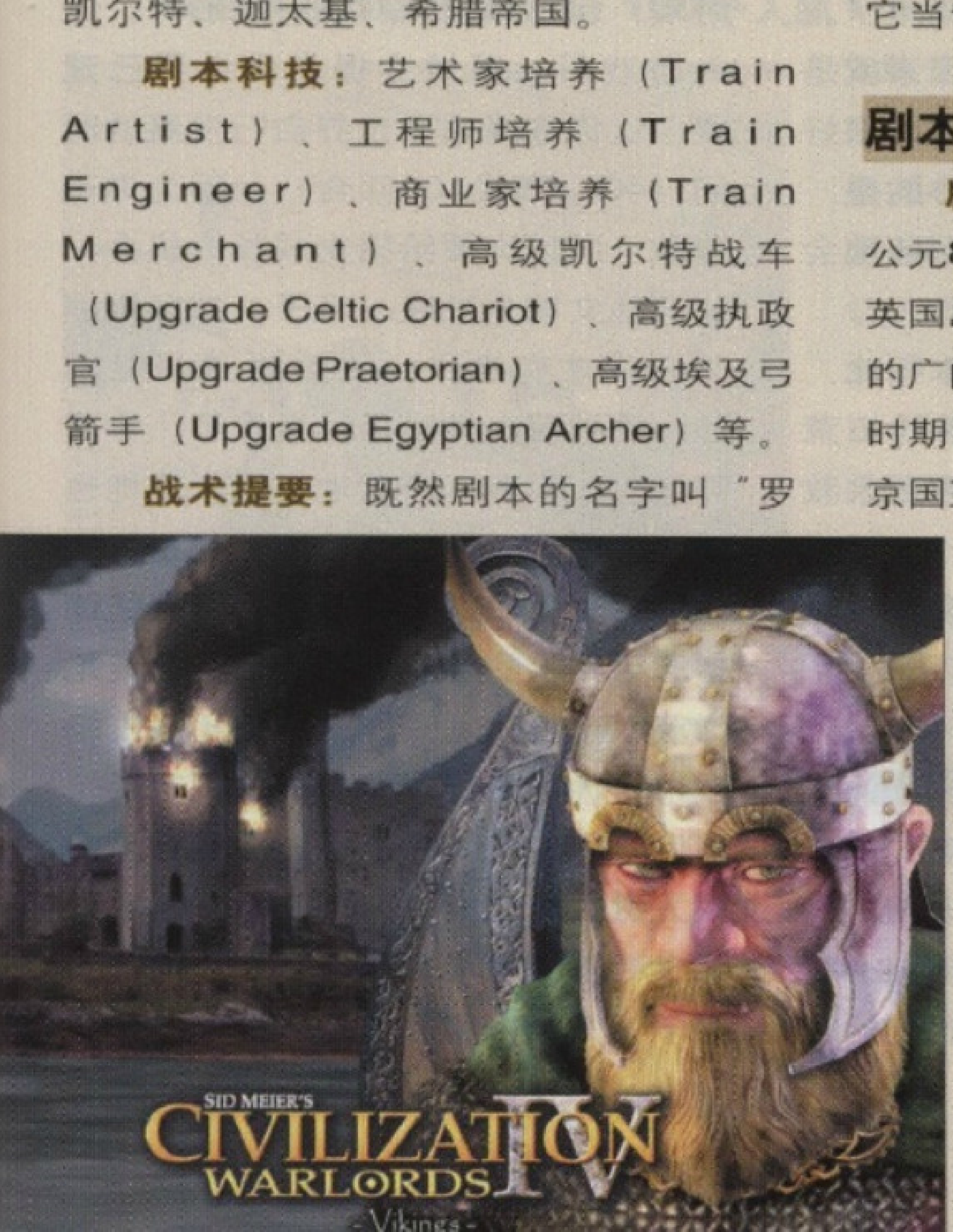
罗马帝国的基础非常好，达成第一种和第三种胜利条件不是难事，但要想消灭所有对手就只能采取长期战略，把它当作一款自定义游戏来看待。

剧本六：维京（Vikings）

剧情：维京人就是北欧海盗，他们从公元8世纪到11世纪一直侵扰欧洲沿海和英国岛屿，其足迹遍及从欧洲大陆至北极的广阔疆域，欧洲这一时期被称为"维京时期"。现在，你是公元800年时期的维京国王——拉格纳·罗德布洛克。庞大的舰队将带领你的战士穿越天寒地冻的北方领土，前去掠夺那些富饶、文明但又不堪一击的国家。你的目的很单纯，为了家乡的人民，为了探险精神，为了奥丁大神的旨意，掠夺一切！

胜利条件：在200回合内国库积累42 500金币。

对手文明：英格兰、爱尔兰、



法国等8个国家。

剧本科技： 宝物探寻（Research Treasure Location）等。

战术提要： “维京”剧本的游戏过程比较简单，因为海岛的身份使维京人免去了许多外交上的累赘。通常来说，维京奉行的政策就是“见一个，抢一个”。维京帝国位于剧本地图的东北角，凭借强大的舰队运送你的部队穿越海洋，到西南方的土地去掠夺。当攻陷前几座城市后不要冒进，首先在那里站稳脚，因为用船只从遥远的大后方运送部队是很费时间的事，尽量利用当地资源以节省时间。虽然战斗很有意思，但也不要沉迷其中，因为剧本唯一的胜利条件是积累42 500金币，这可是个庞大的数字。所以，除了战争掠夺外，后方的生产要调整好，不要把每座城市都当作战争机器来运作，在这个剧本中，挣钱比什么都重要。

“维京”剧本的科技树基本和《文明IV》基础版本相同，不同的是有一个叫“宝物探询”的科技，建议优先研究。有了宝物探询科技后，你的部队可在地图上寻宝，将发现的宝物运送回首都，就可折算成大量的金币。此外，科技树中最关键的是位于最后的“银行”，尽快发展出“银行”以及其他与商业、金融相关的科技，这样可加快国库金币积累的速度。作为一个海岛，你最需要的技术不是掠夺，而是理财。

剧本七：预兆（Omens）

剧情： 随着美洲大陆的被发现和拓展，英国殖民者在北美大陆展开一系列的殖民活动。几乎与英国同一时间，法国也开始了拓殖新大陆的行动。双方抓紧时间在俄亥俄河沿岸安置殖民地并且开展了许多贸易活动，于是，利益冲突越来越明显。为了确保自己的地位和利益，双方终于爆发战争，而当地土著印第安人则成为最大的受害者。

胜利条件： 消灭所有对手；在150回合内达到人口总数的45%，领土总面积的70%。

对手文明： 印第安、英国（或法国）。

剧本科技： 无独特科技。

战术提要： “预兆”剧本和自定义游戏很相似，无论一开始选择英国还是法国，所得到的单位、资源、科技等都是一样的。由于故事发生在殖民时期，对于英国人也好、法国人也好，这片土地还是未开发的，因此游戏起始双方都没有城市。双方的起跑线完全相同，所以争取时间是最重要的。首先是让初始的两个殖民者立即建立城市，然后迅速生产新的殖民者，再不断建立新城市。在剧本早期，跑马圈地是最重要的任务。



无论你扮演英国殖民者还是法国殖民者，和当地人的外交关系都很重要

进入游戏后你会发现这张地图很小，其实，随着单位的四处拓展，地图会一步步扩大。剧本的科技完全截取自基础版本，也是随着游戏的进行不断拓宽。地图上河流不多，但资源物产十分丰富，要尽快扩展领土以霸占这些资源。在最开始和对手接触时双方是和平状态，利用占有的资源和印第安人发展贸易，可在先期省不少事。比较取巧的方法是和印第安人搞好关系，让他们在你的战斗中起一些积极作用，至少不要起消极作用。当消灭了你的对手法国（或英国）后再回过头来对付印第安人就很简单了。这个剧本中还有一个重要的因素就是传教——天主教或新教，宗教能很好地帮助你扩展势力，需要小心的是，游戏中设置了像蛮族一样随时随地会出现的小教派来和你捣乱。

这个剧本和其他几个剧本相比，最突出的特点就是殖民时期的拓荒性，从城市建立到资源获取再到宗教传播，无一不是先下手为强。用最快的时间获取最大的领地和最多的资源后，你就是美洲大陆的赢家了。

剧本八：野蛮人（Barbarian）

我们今天从历史中看到的都是一个个辉煌的文明记载，而在历史长河中，他们只是那个时代的少数胜出者。有些文明由于种种原因遭到淘汰，他们的起源、发展和结局被大多数人忽视和遗忘，甚至连名字也没有。但人们不能否认他们的存在，于是将他们中英勇善战的部分称为野蛮人。

“野蛮人”剧本是席德·梅尔开的一个玩笑，他让玩家在经历了4代《文明》之后尝试一下当野蛮人的味道。还记得在历代的游戏过程中那些在大后方神出鬼没、不停骚扰你的野蛮人吗？现在，你就要成为他们了。

“野蛮人”剧本是《战神》剧本中最特殊的一个，玩家操作的不是一个国家，而是一支单纯的军队，没有内政外交、国体政体，也不用操心人民是否安居乐业，科技是否领先于国际，所有一切存在的目的就是消灭现有的文明。剧本设定了一个独有的系统，在选择“野蛮人”剧本进入游戏后，你首先要像自定义游戏那样设定游戏，包括难度、对手、地形等。进入游戏后，系统会提示你世界已建立，让你选择这个世界自行发展的时间（40、65或100回合）。因为你是蛮族，所以你要给猎物成长的机会，让其他文明先发展一下子，然后再消灭它们才有意义。在经过选择时间后，你就可出发去征讨世界了。作为野蛮人，你有一个营地，这个营地也是一个活动的单位，在出发前系统会先进入这里，这里显示着你的金钱储备和可购买的军队及其价格，这就是你获取单位的唯一方法。你不能占领城市，你只能抢走尽可能多的东西，然后破坏建筑，在征服过程中积累金钱，然后在营地中（F4）购买新的军队，再去征服。至于征服之路是什么样子，每个人都不会一样。

双周回眸

事件：克尔苏加德离奇送命



在美服DnT公会首度击杀萨菲隆见了克尔苏加德一面之后，来自欧服的部落公会Nihilum就在北京时间6月8日早晨首先将克尔苏加德放倒了。然而老克之死着实蹊跷，因为此前Nihilum就曾将它打至1%生命，然后这位老兄就凭空消失了，而DnT公会在初战克尔苏加德时也曾出现相同的奇观，传说战斗中老克还可能卡在某处任由玩家凌辱……暴雪随后放出消息说，克尔苏加德的设计存在Bug，预计在下一次服务器维护时进行修正，谁也没想到漫长的纳克萨玛斯攻略大赛就这样戏剧性地收场了。

小虾：看到这个消息，暴雪的人私下里犯嘀咕。员工A:"早知道这么快就打到城下，当初就给纳克萨玛斯弄它四五十个Boss了。"员工B:"哪有那么多人力弄四五十个？这不老克都是半成品……"（以上对话纯属YY，如有雷同，实属巧合……）

声音："有的游戏幸福指数太低"

"有的游戏幸福指数太低。100个人里1个人当老大，99个人当炮灰，这样的社会系统无法构建和谐世界，让人民安居乐业。"在9月12日的《水浒Q传》公测发布会上，金山总裁兼CEO雷军妙语连珠。他以眼下红火得不得了的网络游戏《征途》为例，阐述了为什么现在的《梦幻西游》和将来的《水浒Q传》是所有玩家都会喜欢的游戏。他说，《梦幻西游》体现了**一种"美国中产阶级的世界观"，它逼迫你在游戏中助人为乐，告诉你活着的价值是什么。这样的"市井游戏"体现了一种"街道大妈式"的精神追求，使你感到每个人都对你有所需求，而感受到自己存在价值的玩家则是异常幸福的。**



图片：景阳冈特酿？

摆放在《水浒Q传》公测发布会会场一角的无数坛不知名好酒。会后，它们被与会嘉宾用黑色的粗瓷大碗饮了个干净。虽然闻上去口味比较怪异，但据说这都是正宗的山东特产，不由得让人想起武松打虎之前豪饮的那种酒。



小虾：据考证，古时造酒工艺落后，不会蒸馏只会发酵，产出的酒酒精度很低，大概和现在的米酒差不多。不过尝一口就知道，这些坛子里盛的其实是绍兴黄酒啊……

人物：王子杰

9月7日在上海贵都大酒店，上海市人民政府外事办公室代表上海市人民政府，向过去一年中对上海市经济发展和对外交流事业作出杰出贡献的人士颁发了2006年度上海市白玉兰纪念奖。久游网创始人、现任董事局主席兼总裁王子杰是38位获奖者中的一员。王子杰现任上海市信息服务业行业协会副理事长兼互动娱乐专业委员会副主任委员，对本次获奖他表示，"这既是个人的荣誉，更体现了政府和社会对我们企业发展成果的良好评价"，获得白玉兰纪念奖"将坚定久游网继续秉承健康娱乐的经营理念，加强在健康网游市场拓展的决心"。



创意：《天堂II》开放性别转换

9月15日，《天堂II》韩国服务器的玩家在交纳一定费用后就可以进行同一服务器内不同账号间角色的转移，同时你还可以进行一个既有角色的性别转换。想体验不同的游戏感觉？那么都来当"变性人"吧……

小虾：据说，这叫"给人妖最后一个机会"，可我怎么觉得在国内要是开了这个功能，服务器里的男女比例就要失调呢。



■快评

谁偷了我的游戏时间？

■北京 Kaka'

9月13日，笔者照常双击《魔兽世界》的启动程序，打算进游戏里看看，没想到输入了用户名和密码之后，系统没有转到熟悉的人物选择界面，而是蹦出了一行“您的预付时间已经用尽，请充值后继续游戏”的提示，让我充值后再继续进行游戏。看到这行字，我的第一个念头是：被盗号了！可是转念一想，被盗的账号要么被改了密码删了人，要么就是被变卖了家产原样给你，从没听说有人盗了你的号还帮你玩到没钱的。


像中彩票一样，你可能看到这样的提示


显然，充值系统异常的问题由来已久

带着一丝疑虑，笔者习惯性地前去中文官方网站论坛搜索，发现在服务器状态讨论区的确有玩家在反映与笔者类似的问题。有的玩家充值后发现自己的剩余游戏时间被清零，有的玩家没有充值也出现了这样的问题，甚至有人试着重新充了一张卡结果发现游戏时间依旧为零。而面对玩家的投诉，论坛管理员的回复一律为“向客服反映问题”。直到15日，九城才在中文官网发布声明，称“第二大区部分玩家充值记录的修复工作还在处理中”，但“目前我们还无法估计修复工作全部完成的确切时间，全部充值数据修复以后，玩家的充值记录将得到恢复，本次事件将不会给玩家带来游戏时间的损失”。

那么向客服反映情况是否能解决问题呢？笔者在几天内接连拨打官网上留下的客服电话，得到的答复都和官方声明保持一致，在表明九城官方一定会修复这个问题的同时，只是建议玩家等几天或先充一张新卡继续游戏，“损失的时间一定会补回来”。但到本文截稿时这一问题依旧没有得到解决，而官方对造成此状况的原因也讳莫如深。

笔者注意到，早在2005年年末就有玩家在官网论坛反映充值系统异常的问题，而出现问题的也不仅仅是二区服务器，只是最近的充值异常大部分出现在二区而已。虽然我承认在拨打客服电话时没有发生什么不愉快的事，但联想到九城现在大力宣传七区的举动，即使我这等好脾气的人也不禁生出些“由来只闻新人笑，有谁听到旧人哭”的感叹。P

北美最受欢迎网游排行榜

1	星战前夜
2	激战
3	瑞泽姆传奇
4	无尽的任务II
5	卡米洛特的黑暗时代
6	恶棍都市
7	激战——派系

资料来源：MMORPG.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	激战二部曲——盟与敌
2	洛奇第三章——暗黑武士
3	三小侠
4	劲舞团
5	搞鬼Online
6	卡巴拉岛
7	墨香

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站 http://www.gamer.com.tw

韩国网络游戏排行榜

1	街头篮球
2	地下城与勇士
3	跑跑卡丁车
4	冒险岛
5	洛奇
6	热血江湖
7	Rohan
8	鬼魂
9	奇迹世界
10	魔兽世界

资料来源：韩国Rankey网站 http://www.rankey.com

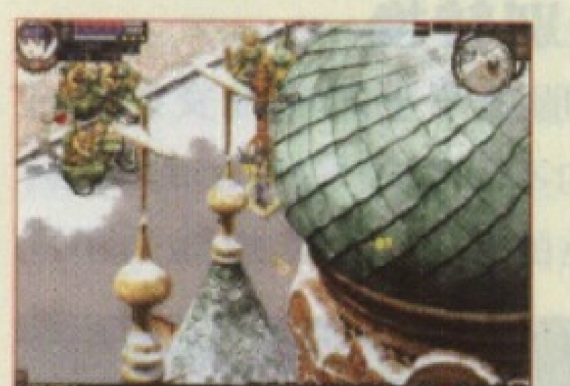
云网销售风云榜

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
5	希望Online游戏卡
6	天堂一卡通（天堂II）
7	久游休闲游戏卡（劲乐团/劲舞团）
8	世模一卡通直充（丝路传说）
9	搜狐游戏卡（刀剑Online）
10	征途游戏卡

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com

■网游事件簿

●《少林传奇》近日更新了资料片《如来神掌》。增加了全新的场景“婆罗浮屠”。在这里，少林弟子可以向殷纣王、秦始皇等几十位55～85级的大小魔王发出挑战。婆罗浮屠由欲界、色界和无欲界3层组成，越往高层挑战性越强，所藏的宝藏也更为丰富。



●《抗战Online》于9月18日举行了线上活动——9·18哈尔滨攻防战。活动中有几位侵华日军的高级将领作为Boss出现在哈尔滨，玩家需要齐心协力抵抗日军侵略，打倒Boss夺回哈尔滨，且可从Boss身上获得极品装备以及特殊的“9·18哈尔滨攻防战”纪念奖章。

●9月18日，金山重新开放了Q版网络游戏《大话春秋》的封闭测试。本次测试中2006年6月之后发放的激活码仍可继续使用，但封测结束后角色数据将被删除。



我的工资，还是我付工资？算算《征途》这笔帐

■北京 冷血义眼

玩网络游戏还可以得到工资？而且还不是做金币公司的Farmer？是什么网络游戏能给玩家提供这么优惠的“游戏环境”呢，我也不卖关子了——估计也就只有史玉柱和他那号称45万人同时在线的网络游戏《征途》可以做到。必须承认这个举动还是很吸引人的，听到玩网游还可以每月领工资的消息，玩家自然奔走相告，一时间《征途》中人满为患，各大门户网站的游戏新闻中也相继出现报道，如“网游第一份‘工资’发出”或“征途‘工资’发放结束，取得‘三赢’”等，瞬间网络上充满了对《征途》发工资的歌功颂德，那么这个“工资”到底是什么东西？是我们最喜爱的RMB，还是虚拟货币，它们是如何发放的呢？

领工资？你想白领工资？

因为这次发工资是中国网游历史上的第一次，所以征途网络据称邀请了玩家、社会学家、经济学家以及游戏业内人士对工资制度进行了讨论，并最终推出了一个这样的工资制度：每月的1～7日为工资发放日，符合条件的玩家可在游戏中清源村的NPC“福利姐姐”处领取上月工资。因此9月1日～7日，玩家领到就是自己在8月份的工资。工资以虚拟金币的形式进行发放，而领工资需要满足以下3个条件。

条件一：角色等级。自然，在游戏投入越多所得到的回报也就越大，所以领取工资的额度和玩家的等级直接挂钩，如一名60～69级的玩家可以领到最低的工资5两。100级前，工资仅以每10级5两的额度递增，但到了100级，工资就一下猛增至50两，并以10两的额度递增，一名150级以上的玩家就可以领到100两了。显然，你的级别越高，不但领到的钱多而且每10级递增的钱数也更多，那么，大家就受累往150级练吧。

条件二：在线时间。光有等级自然是不够的，否则玩家囤积着几个一百多级的帐号，每个月按时领工钱，我们《征途》可受不了。所以理所当然的，征途网络发明了在线时间影响工资额度的规则，就是说，你光有工分不成，还得要有工时。这个工时制度是：每月在线时间多于等于120小时可以领取100%额度的工资；90～120小时可以领取50%额度；60～90小时可以领取25%额度；如果你一个月连60小时在线时间也达不到，那么连渣子也不会剩给你了。

条件三：荣誉值。有了工分、工时，怎么着都够了吧？玩家又练级又持续在线的……不！要是玩家一天到晚在线只升级、聊天怎么办？要知道《征途》是免费游戏，在线时间不花钱，所以在工分、工时的基础上又加上了荣誉值的限制，每个月玩家领工资时还需耗费4800点荣誉值（荣誉值低于4800这个月就白干了）。为了让玩家有足够的荣誉值去换那点干粮，《征途》很热心地开创了不少赚取荣誉值的新路子，多做任务多PK，不尽荣誉滚滚来。

领，就看你怎么领

当第一次听说玩网游还有工资拿的时候，许多人的第一反应可能是，还有这等好事？对那些每天在职场上厮混只赚那么点工资、下了班去WoW里上班每天下副本受“黑手”气的人来说，能免费玩游戏还有工资赚，真是致命的吸引力。不过，冲动是魔鬼，当你点开《征途》的官网论坛时，一切就都了然了。


《征途》是一个拼装备的游戏，而装备不但直接和人民币挂钩，价格也着实不菲


拉镖和抢镖，评书里的情节天天在《征途》里上演



这曾是广为流传的一个设置，抢劫进了监狱，交点罚款就可以走人。看见聊天窗口的文字没？“叫他给点罚款，他又不愿意，还是RMB玩家呢，小气鬼！”

帖子一：《征途》，一个口口声声说要共建网络和谐社会的网络游戏，我真不知道他们建立了什么社会，抢劫、收保护费，这种事情在游戏里已经司空见惯了，充100 RMB（即人民币，以下保留玩家的常用叫法），可以随意PK等级40级以下的玩家，充1000 RMB可以随意PK 100级以下的玩家，充5000 RMB可以随意PK 130级以下的玩家，充上万的RMB可以随意PK任何玩家。中立区变成了屠宰场，而最为无耻的就是工资系统，口口声声说把从“RMB玩家”那里赚到的钱回馈给广大玩家，但真正得到回馈的是广大玩家吗？一名130级玩家可以得到80两的工资，但我想每位玩家都明白130级意味着什么？不用RMB根本达不到那个级别，而且你觉得多长时间能得到4800荣誉值？80两金子对130级的玩家有意义吗？更别提150级的玩家了，大家都知道他是怎么练上去的！100两对他来说只是小意思。



131级的牛人，不知道花多少钱练起来的

帖子二：《征途》就是大款玩的游戏。就说种植、养殖、智者这几个任务吧，90级玩家要5天专注于此才能做完，在新区就要消耗10 RMB。而这只是任务而已，如果想打造装备，嘿嘿，打造一身自己签名的装备，就可以激活天套的属性，穿上这身天套可以越级打高自己60级的怪！而你从1级玩到90级攒的材料也不够激活天套。那怎么办？买点卡换银子买材料！而且套装会不断地更新，反正就是改个虚拟数字而已，而现在领工资最多的也就100两金币，大概也就80 RMB左右，对能到150级的超级RMB玩家，估计还没有他一天的开销多。



150级，100两金币够做什么？



国战的惨烈场面，据称这也是《征途》被中国青少年网络协会评为危险级游戏的原因之一

大量RMB玩家也引来了大量的盗号者，官网论坛上每天的投诉不绝于耳

领不着，干吗还要发？

恐怖，恐怖，恐怖，想来这些血性玩家应该不至于忽悠无辜网友，而大多数网游玩家显然也不是大款，耗RMB的游戏可受累不起。其实简单给这个工资系统做个统计就会发现，这游戏的创造者真不愧是创造了保健品销售奇迹的资本高手。

简单来看，100两金币大约价值人民币80元，这需要你至少拥有一个150级以上的帐号，每月至少120小时的在线时间（每天平均4小时，还真防沉迷）和4800点荣誉值，其中的必要条件在线时间和荣誉值要消耗掉玩家60元左右，这还不算150级帐号的练级、PK、任务开销。当然有人说，这已经不少了，那我们来看60级玩家，工资5两金币价值人民币4元左右，连填120小时在线时间的牙缝都不够，荣誉值就更别想了。而据笔者调查，120级以下的玩家占了《征途》玩家的绝大多数，150级只属于那种花14万人民币玩《征途》的神话存在。

说到这里也就不难理解，《征途》在每个月初的大发工资不过是有名无实的举动，让利促销才是真。给你个甜头，就能让不明真相的玩家屁颠屁颠地拼命练级，等发现上当游戏公司的目的也达到了。当然，我们不能忽视在这号称数十万人在线的游戏中的另一群人，他们在其中挥金如土，不在乎是否有工资，也不在乎自己花了多少钱，能在里边豪气干云地杀个昏天黑地，估计比花多少钱都值。

如何看待这样一群人和他们喜欢的弱肉强食的游戏，旁观者们反倒困惑了。其实这也是笔者的困惑之处，而从最初的惊讶不解到熟视无睹，直到如今有人跳出来为《征途》发工资的行为大声叫好，这舆论变化之快恐怕已经不是一个普通玩家可以理解的事了。事实就是这样，《征途》的所谓创新之处，其实是许多网游公司不屑于或不敢去实现的游戏方式，这种实现的方式不得不说是赤裸裸的。当一个游戏的道德底线降低到如此程度而大家也见怪不怪时，照理说它就能用发工资的障眼法吸引更多人了吧？可为什么除了承认史老板是个怪杰之外，我们中的大多数都对他的游戏敬而远之呢？P

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

《魔兽世界》攻略篇
纳克萨玛斯瘟疫区战术要点

■北京 风琳

瘟疫区是世界范围内第3个被踏平的纳克萨玛斯（以下简称为Naxx）区域，这一切都是因为有肮脏的希尔盖这个可怕Boss的存在。所有试图到瘟疫区冒险的玩家都要留意自己的团队是否足够听话，能完成一项类似于动作游戏的攻略任务。

瘟疫使者诺斯

Boss技能：

1.群体诅咒： 诺斯会对自身范围10码内的玩家施放群体诅咒，每隔45秒发动，持续8秒钟，8秒后会发生爆炸，对团队所有人施加一个暗影伤害的Debuff。Debuff会叠加，但可以解除。

2.召唤： 从房间3个角落的骸骨堆中各召唤出一名瘟疫战士，每隔15秒发动。

纳克萨玛斯瘟疫区示意图：1.瘟疫使者诺斯，2.肮脏的希尔盖，3.洛欧塞布

3.闪现： 和法师的闪现相同，每隔45秒发动，同时清除闪现前诺斯身边10码内所有玩家的仇恨。

4.回归： 每隔1分30秒诺斯会传送回大厅上层，此后房间内会刷新两群小怪（每隔45秒刷新），小怪被清除后诺斯会传回大厅中央。注意，当诺斯HP低于20%后不会发生回归，每次回归刷新的小怪要比上一次多。

战术安排： 作为最先被干掉的几个Boss之一，诺斯是位相对简单的Naxx守护者，它的难点在于其闪现技能（能清空仇恨）和回归带来的大批小怪（消耗法系职业魔法）。所以首先要注意缩短战斗时间，一般应该在诺斯使用两次回归技能后就将其击杀。而对于其闪现技能，就需要玩家团队保持一个较好的站位（如图，“品”字型站位）。这里关键是MT和2T的位置，当诺斯闪现后，在大厅中央的2T需要马上拦截诺斯并接手仇恨，而MT则回到之前2T的位置上转换角色，只要保证这个转接无误，闪现就不会造成麻烦。此外，要在大厅其他3个角落各保持3个输出团队，每队要安排一名战士（以及治疗者）抵抗诺斯不断召唤出的瘟疫战士，同时战士身后要保持3个左右的DPSer，尽快消灭瘟疫战士。

另外还需注意的是，全团需要尽快消灭瘟疫战士，策略是：第1次回归每次刷新4名瘟疫勇士（暗影震击技能、AoE，500～700点的暗影伤害），需要牧师锁住瘟疫勇士，然后一个一个标记击杀；第2次回归每次刷新4名瘟疫勇士和2名瘟疫卫士（奥暴技能，500～1000点的奥术伤害），需要牧师锁住瘟疫勇士，迅速击杀瘟疫卫士；第3次回归每次刷新4名瘟疫勇士、2名瘟疫卫士和2个疯狂构造体（顺劈技能，对战士造成1400点左右的伤害，其他职业3000～4000点伤害），需要牧师锁住瘟疫勇士，近战系职业迅速击杀瘟疫卫士，2名战士迅速拉住构造体并远离大团，用远程火力杀死。

攻略流程： MT开怪，马上把诺斯引到大厅的右上角（没有骸骨堆的一侧），近战DPSer和MT治疗队马上跟上，其他3组玩家马上进入阵地，开始平稳地输出伤害，此时三个角落的战士需要频繁地拉住随时刷新的瘟疫战士，然后其身后的DPS组马上输出伤害干掉它们。因为诺斯在回到大厅后是在大厅中央现身，所以MT需要保持在大厅中央附近，在诺斯出现后马上接手仇恨。只要控制好每个交接细节，诺斯是相当容易击败的。

肮脏的希尔盖

Boss技能：

1.疾病： 希尔盖会对其身边10码左右范围内的所有玩家施放一个疾病的AoE，降低玩家当前HP上限的50%且附带一个每3秒500点伤害的DoT，需要马上驱散。

2.疾病之云： 每隔90秒希尔盖会施放疾病之云并清空所有仇恨，此时希尔盖不会发动攻击，但其周围10码内的所有玩家会受到每5秒4000点伤害的DoT。

3.法力燃烧： 希尔盖会对其身边30码范围内的玩家使用法力燃烧，根据你被烧掉的魔法值决定伤害，法系玩家需要注意自

己的站位。

4.传送： 希尔盖每隔一段时间随机将3名玩家传送到身后的眼柄通道。在通道里有两种小怪：一种是眼柄（如题图），会精神鞭笞，但只有500点HP；另一种是蛆虫，移动速度很慢，且不会追击。但要特别注意是，当Boss施放疾病之云时通道内会出现每3秒4000点自然伤害毒云，所以千万不要在通道逗留。

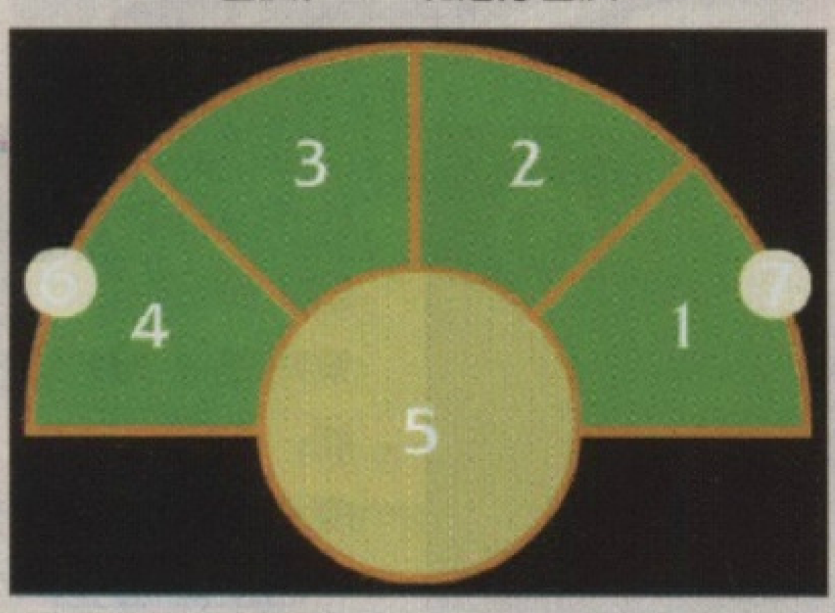
战术安排： 对付希尔盖是非常需要耐心和细心的，其所处房间的大厅内布满了恐怖的裂缝。在激活希尔盖后，每隔10秒这些裂缝中就会爆发毒液喷泉，给玩家造成4000点以上的二元自然伤害（只能被抵抗或全部承受），且伤害会叠加，所以注意喷泉喷发的规律是战斗的重中之重。要特别注意的是，希尔盖的起始平台（同时也是他发动疾病之云的位置）是整个大厅唯一的永久安全区域，所有远程职业应在此输出伤害和治疗。

毒液喷泉首次喷发时，希尔盖起始位置的右侧（图中1位置）为安全区域，10秒后再次喷发毒液，安全区域变成图中2位置，之后变成3位置……（毒液喷泉的喷发时安全区域的规律为：1、2、3、4、3、2、1）毒液喷泉随时都在喷发，不过当希尔盖发动疾病之云时他会回到起始平台，此时毒液喷发规律刷新为起始状态。因此所有玩家需要按照规律“跑路”，等疾病之云发动完毕，战士把希尔盖再次拉走后，远程职业才能回到平台。

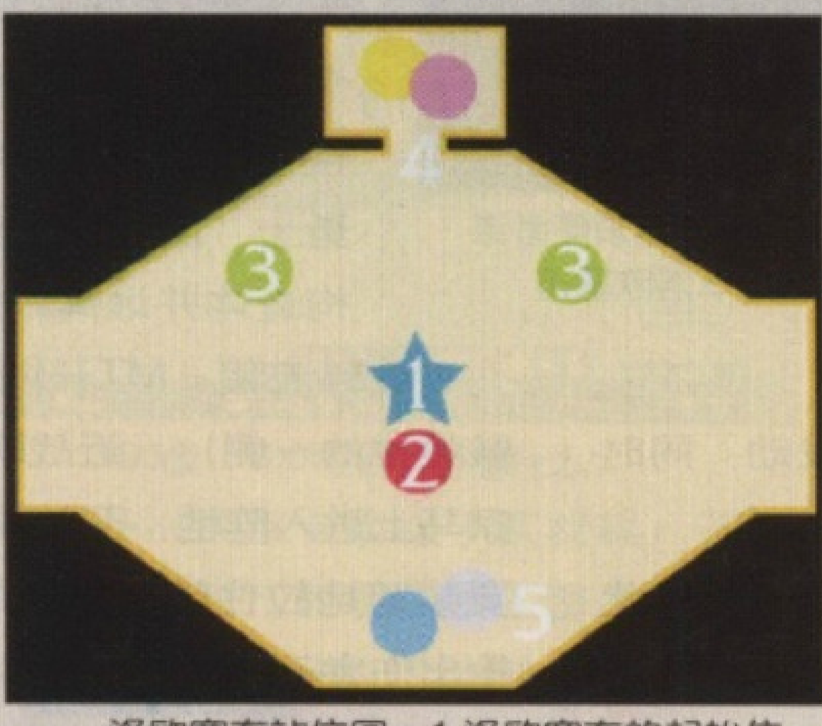
攻略流程： MT在激活希尔盖后要马上把它从起始平台拉走，并把希尔盖带到1位置，此时所有远程伤害者和治疗团队要马上到希尔盖的起始平台上攻击希尔盖并治疗MT（如果队伍中还有其他近战职业，也需要跟随MT，保持在MT和希尔盖周围）。根据毒液喷发的规律，MT需要不断地按照喷发规律的顺序带着希尔盖在大厅中跑位，伤害群需要在这时全力攻击希尔盖，直到疾病之云发动为止。战斗开始90秒后，他会传送回起始平台上，此时所有玩家离开平台并跑到1位置，开始按喷发规律跑位，虽然此时的希尔盖是可以被攻击的，但笔者奉劝所有玩家不要在这时尝试攻击他，否则很容易被毒液吞噬。大约50秒后，希尔盖解除疾病之云状态，MT马上引开他，远程职业立即跑回平台，伤害输出再次开始。因为希尔盖的HP并不夸张，所以应可在它发动3次疾病之云后将其击杀。



诺斯站位图：1.诺斯的起始位置，2.诺斯被拉走后的位置，3.MT，4.DPS职业，5.3个输出团队，6.2T和治疗团队



肮脏的希尔盖站位图：1～4.玩家跑位顺序，5.希尔盖的起始平台，6.传送口，7.大厅入口



洛欧塞布站位图：1.洛欧塞布的起始位置，2.MT，3.孢子刷新处，4.DPS职业初始位置，5.治疗团队初始位置

洛欧塞布

Boss技能：

1.毒性光环： 洛欧塞布有一个毒性光环，会对它身边10码范围内的玩家造成196点自然伤害，但可以被解除。

2.必然的厄运： 洛欧塞布在被激活2分钟后，会给100码以内的所有玩家一个Debuff，10秒钟后发作，玩家会受到2550点暗影伤害，之后每隔30秒造成一次伤害，如果战斗时间超过5分钟，发作时间会变成每15秒一次。

3.腐化心灵： 洛欧塞布会在其被激活后迅速给所有治疗职业一个名为腐化心灵的Debuff，此时所有治疗法术、辅助类法术的冷却时间变为1分钟。

4.孢子： 每隔20秒会从洛欧塞布初始位置两侧的管道内刷新两个孢子，孢子在出现后会飘向洛欧塞布。它虽然只有700左右的HP，但被消灭后会给附近玩家一个Debuff（最多同时作用5人，它显示在Debuff项，实则是一个Buff），使物理攻击爆击率提高50%、法术爆击率提高60%，同时所有的法术和近战技能不产生仇恨，持续2分钟。

战术安排： 洛欧塞布是一个HP极其恐怖的Boss，而其“必然的厄运”也会给整个团队带来灾难，因此你的战斗显然不能超过5分钟。在这里，我们要依靠洛欧塞布的“宠物”——孢子的帮助。孢子可怕的Debuff不但能极大加强团队的伤害输出，也能让整个团队极为安全（40个人中只有一个人有仇恨，可怜的MT……），这里建议除开MT外的所有玩家都随时保持在孢子的效果影响下，所以团队需要合理安排好玩家“吃”孢子的顺序和规律（建议盗贼、牧师、猎人和法师优先吃），千万不要浪费一个孢子。同时腐化心灵的Debuff让我们需要一个治疗链来治疗MT，这里大概需要10个左右的治疗者，按照1～10号的顺序轮流治疗。

攻略流程： 此次战斗可被命名为吃孢子、保护孢子大作战。MT在开怪后马上把洛欧塞布引到大厅的大门一侧，让其尽量远离孢子的诞生处，此时团队其他成员马上占据大厅中央的位置，隔断孢子与洛欧塞布之间的通道并随时等待孢子刷新。当孢子刷新后，团队马上按照既定的吃孢子顺序轮流开始获得孢子的Debuff效果，获得效果的玩家马上全力对洛欧塞布输出伤害（这时高攻击频率的盗贼、猎人将成为伤害输出的冠军，基本上每下都是暴击）。当然要特别注意的是，洛欧塞布会发动“必然的厄运”。在它发动后，治疗者需要在治疗MT的同时酌情给其他玩家进行治疗，同时其他职业玩家也要马上自己扎绷带回血（看见过扎绷带暴击吗？这次有机会了）。因为孢子效果的存在，所以大家能在基本保持不死的情况下全力输出伤害，尽可能快地解决洛欧塞布是战斗的中心。

■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：近期公测 ■官方网站：http://tx.163.com

《天下贰》上古神话全新解读

■北京 萧剑

也许如今《梦幻西游》与《大话西游II》的辉煌让人们忘记了网易曾经运营过的一款网络游戏，那就是《天下》。事实上，网易并不想安心地做一个卡通类网络游戏的王者，因此才有了武侠风格的《大唐豪侠》以及源自上古神话的《天下贰》。

追求古意的《天下贰》

《天下贰》是网易历时3年开发的MMORPG，它承接自数年前非常流行的MUD《天下》，是网易事实上第一款以中国古代神话为背景、采用即时战斗模式的全3D网络游戏。游戏的创意来自于《山海经》《搜神记》《太平广记》等描写山川地理、神怪传说以及奇闻轶事的古代典籍，它将带领玩家回归到炎黄时代，置身于中华文明起源的神话与传说中。

《天下贰》有别于其他游戏的是借鉴了《梦幻西游》等国产游戏倾向于中国古代文化的特色，同时结合了欧美网络游戏中的等级模式、装备系统和任务设计；在操作上借鉴了韩国游戏的鼠标操作和欧美游戏的键盘操作，互为补充；在宠物、坐骑以及公会系统上则发扬了《梦幻西游》和《大话西游II》中受到玩家欢迎的优点。

宏大的世界，个性的阵营

《天下贰》的世界非常庞大，优美的景色是游戏首先给人的印象。创建人物时有3个新手村可供玩家选择：中原的沧漩渡、江南的流云渡和西蜀的盐泉村。新手村的不同也决定了人物不同的发展方向。从目前公布的资料来看，游戏中的阵营分为荒火、弈剑、太虚、魍魉、翎羽、冰心、天机和云麓8个门派，每个门派的设定都个性鲜明。如荒火教是地处南方九黎的教派，以火和蚩尤为尊。因为黄帝与蚩尤昔日的战争，他们对中原人士呈敌视态度。荒火教众大部分由苗民组成，勇武剽悍，对近身格斗和各种武器的应用有独到的心得；太虚观则由出家的道人组成，他们可以修炼与仙灵神兽沟通的能力，可以呼唤神兽为自己战斗或骑乘神兽遨游于天地间，作为道士，他们的能力也以符法为特色。

古朴的《天下贰》登录界面

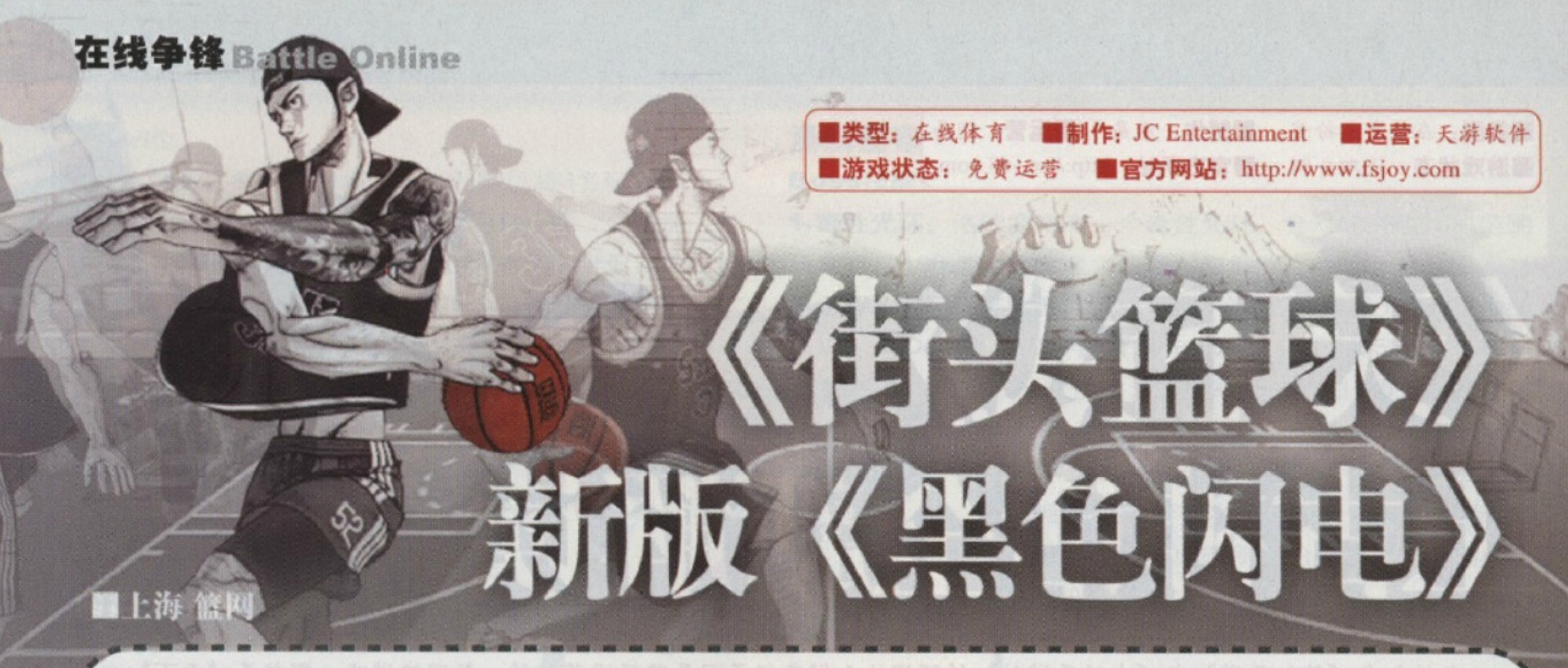
创建一名出生在沧漩渡的人物

内测试玩体验

玩家在进入游戏后可以接到大量的任务，系统用不同颜色的问号标出了这些任务的等级，相信玩家们不会对这种设计感到陌生。玩家前期的主要工作就是想办法升级，而游戏中的每个新手村也有非常多的任务可以接，而且一路指引玩家如何进行游戏，如提示快捷键的用法等一些基础的游戏知识。而去各个大地图最直接方法是找云雾仙——西陵、流光、云轩、梦源、北阿、九黎都有云雾仙，花上1铜就可以去各大地图转悠了。

10级的时候，一个重要的转折点是加入门派。建议马上找镇上的门派传送仙传送到你想去的门派（20级以下免费），因为10级的新手如果不加入门派，打怪或进行任务都得不到任何经验。加入门派之后，会有NPC给玩家10两银子去置办本门的武器装备。这笔钱一定不能省，《天下贰》中的怪物都非常强大，武器装备的好坏会极大地影响你升级的效率。加入门派后，主要的升级方式是完成师门任务。师门任务一轮16个，可以重复领取，每天的前16个任务有双倍经验值和金钱的奖励。师门任务可以说是网易游戏中的一大特色，不过《天下贰》的师门任务更为简单，而且奖励非常丰富。

漂亮的游戏世界，3D引擎的效果极为出色



■类型：在线体育 ■制作：JC Entertainment ■运营：天游软件
■游戏状态：免费运营 ■官方网站：http://www.fsjoy.com

《街头篮球》新版《黑色闪电》

■上海 篮网

《街头篮球》日前已经正式推出了最新版本《黑色闪电》。基于之前“大联盟”版推出的俱乐部系统以及《街头篮球》全国联赛的热潮，玩家对游戏内容和游戏环境的需求也在不断增加。这次更新涵盖了道具、场景、技能和平衡4个环节，使《街头篮球》的虚拟竞技更为丰富和有趣。

竞技和PK

推陈出新是竞技类游戏吸引玩家的必要手段。改版后，游戏里增加了两种新的游戏模式：竞技模式和PK模式。竞技模式是一个让玩家相互交流学习的人性化设计。它可以让等级不相上下、技术各有所长的玩家心无旁骛地进行交流，因为比赛的结果不会和经验与积分挂钩，也不会对个人战绩产生影响，这样大家可以全心全意地交流心得。竞技模式分初级和高级两种。初级竞技在新手频道进行，所有角色统一为14级，这样就不会再有人因为等级限制而受尽委屈。高级竞技在大联盟频道进行，所有角色等级统一为30级且位置不变，这样可以促进高素质的交流。

准备好技能，准备好一决生死

在创建房间时你还可以选择生死模式，这是一个激励你战斗勇气的模式。它可以在给你全部的同时夺走别人的全部，不是生就是死。生死模式中可以设定积分（100～300分），比赛结束后获胜方获得设定积分的98%，游戏系统则收取2%“场地费”。值得一提的是，决斗模式和生死模式可以复选，你可以在决斗的同时选择设定了积分的PK比赛。

属性组合，强强联手

在新版中，你可以通过装备带属性的装饰品提升团队的总体实力。这是一种有趣的连动效果，可以把道具功能的属性从一个人扩大到全队。如玩家A装备跑动+3的饰品，玩家B装备抢断+3的饰品，C没有属性装备，则A、B可共同获得跑动+3、抢断+3的能力，而C不获得任何附加能力。这样既体现了有付出才有回报的原则，也提高了全队的能力值。通过这样的组合，我们可以创造出许多之前不容易实现的战斗组合。

商城，这里总有勾起你购买欲的东西



新增技能，不买回来怎么行……

1C+1PF+1SG（防守型组合）：防守是一支球队赢得胜利的关键，让C装备篮板、PF装备盖帽、SG装备跑动，那么这支队伍的防守就会更加稳定。如果SG的三分球命中能达到50%以上，那么这支球队就称得上是比较完美的搭配了。

1C+1SF+1PG（攻守兼备组合）：让C装备篮板、SF装备跑动、PG装备断球，这样队伍就可在稳定防守的基础上加快进攻的脚步。后卫保障控球率，队伍就可以稳、准、狠地控制全场。

1C+2SG（得分组合）：以得分为主，内线由一名强C镇守，外线以双SG搭配。如果让C装备盖帽、1SG装备跑动、1SG装备运球，那么C就解决了移动和带球的困难，外线也解决了盖帽和跑动运球的问题，在增加了稳定性的同时也提高了得分概率。

2C+1SG（无敌组合）：让1C装备属性加篮板、1C装备属性加盖帽、SG装备属性加跑动，那么既保证了SG的盖帽和篮板，又解决了中锋移动速度慢的弱点，进而控制中场。这个经典的组合既保证了内线的篮板又保证了外线的得分，可以称得上无敌了。



■类型：在线角色扮演 ■制作：火石软件 ■运营：金山
■游戏状态：9月15日公测 ■官方网站：http://sh.xoyo.com

《水浒Q传》40～60级副本介绍

文/北京 小叶子

《水浒Q传》公测后加入了许多新的游戏内容，副本就是其中之一。副本可以让你和朋友们在独有的区域中探索和冒险，副本中的怪物通常更强大，因此需要大家相互协作，不过危险越大回报自然是越多的。其实，虽然这个系统被称为副本，但由于《水浒Q传》采用回合制战斗方式，因此和通常我们理解的副本还是有些区别的。我们来看40～60级初级副本的介绍。


桃园村的大Boss——毒血妖王


墨翟的鬼魂漂浮在墨翟遗迹内

40级副本——应天府

背景： 北宋徽宗年间天下大乱，正所谓乱世出英雄，繁华的应天府成为各路仁人志士的聚集地。虽然这里帮派数目众多，大家的性格爱好各不相同，却也能和平相处，少有冲突。然而近来，应天府附近突现出现了一伙来历不明的强盗，他们人手众多，打家劫舍，掳取不义之财。于是，应天府的好汉们自发地分为两批，一批前去歼灭强盗，另一批则去帮助那些被强盗所害的百姓。

简报： 该副本人数上限为5人，主要考验玩家持续打怪的能力。该副本共有5个相关任务，任务奖励在40级这个阶段还是比较丰厚的，并且每场战斗胜利后都会有一定几率获得40级的各类配方、45级的精致项链或戒指。

任务NPC： 应天府尹（应天府衙门）、特产商人（应天府西郊）、王员外（应天府）、郭大仁（岩洞三层）、赖永昌（地牢二层）。

50级副本——桃园村

背景： 108星下凡后，高俅急于召唤出九黎魔族对付他们。而魔族其实另有盘算，表面上送给高俅一些虾兵蟹将以表“诚意”，暗地里却开始酝酿统一人间的阴谋。魔族头领的毒血妖王就妄想毁灭人世，但他法力不足，于是就摆出了血祭阵，想用血祭大法提升自己的能力。他选择了一个偏僻的村庄——桃园村准备摆阵，并在村中的井水里下了毒，准备吸取人类的精气。

简报： 该副本人数上限为5人。毒血妖王按照八卦的方位放置了8个人血祭坛，同时还有一些鬼怪出现在阵中。副本里同样有5个小任务，每场战斗胜利后队伍中都会有一人会随机获得50级的各类配方、55级的精致项链或戒指。

任务NPC： 公孙胜、桃园村村长、桃园村义士、桃园村女鬼。

60级副本——机关术

背景： 战国时期，魏国在马陵之战中被齐国击溃，从此一蹶不振。为了抵御其它六国的威胁，魏国开始苦心钻研据说是鲁班遗留下的机关术，梦想建立一支强大的机关人大军。可是，墨子在研究机关术成功后不久就发现个别机关人竟有了人类思想，如果继续制造机关人大军，这支拥有意识的庞大军队可能反而首先毁灭魏国。于是，墨子将自己的研究成果写成《机关术》藏了起来，并制造了一些机关守护着这个秘密。到了北宋时期，辽兵军队里突然出现了机关部队——四足机关兽，难道失传的机关术被辽国发现了吗？


失控的机关人大军

简报： 该副本人数上限为5人。5个副本任务除了一般的奖励外，还有一定几率掉落65级的传说装备和60级的各类配方。另外，同副本中的“暗雷”战斗可以获得与在65级区域地图战斗同样的经验。

任务NPC： 大内密探（沧州）、墨家子弟（汴京城内）、墨翟的鬼魂（墨翟遗迹内）、甄秀才（清河县）。

■类型：在线策略 ■制作：KOEI ■运营：盛宣鸣
■游戏状态：8月22日内测 ■官方网站：http://www.dolchn.com

《大航海时代Online》新手须知

■安徽 牙牙

《大航海时代Online》的内测已经渐渐进入尾声，随着公测的到来以及将来声望和等级上限的提升，势必有更多玩家进入这个宏大的世界，而他们中的许多人可能还要为了主线任务的声望而发愁。现在，我们就来谈几个在游戏初期必须要了解的问题。

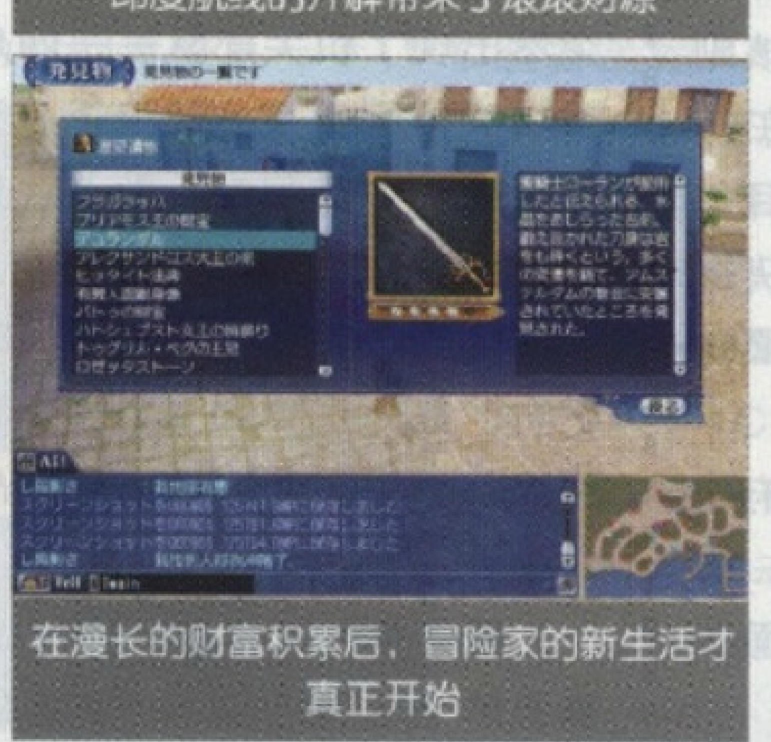
一技之长的重要性

初入游戏的玩家首先会对困惑于职业的选择，因为商人、军人和探险家对玩家都有很大的吸引力，而一位合格的航海家不仅要有渊博的知识，更要有精明的头脑与遇到突发事件时的判断力。所以要明确，你必定要兼顾这3个职业的发展。等级升高带来的好处是可以开更高速、仓库更大、战斗力更强的船只，而最重要的是，等级的升高可以提高可学技能数目的上限。说到职业，技能相对于某个职业的优待是相当重要的，它便于玩家更快地练习专精技能。所以笔者要说的是，不论等级也好、职业也好，都是服务于技能，技能的选择和学习对人物的成长最为重要。


为自己的角色规划好"人生"十分重要，你必须有选择地学习和练习你的技能

技能熟练度等级的提升带来的好处是显而易见的，那就是可以接更高级的任务。理论上玩家可以把所有的技能熟练度都练到很高，但那需要漫长的时间。所以在游戏中职业并不重要，重要的是游戏一开始你要想好自己侧重的方向，要针对你的想法去专一地学习相应的技能。如探险家的考古、商人的会计技能非常重要，而作为一名指挥官，你究竟是擅长甲板战的白刃勇士还是以炮术见长的船长，这都是要选择的。针对少数几个技能的专一锻炼将使你的航海生涯受益非浅。像探险家后期的高阶任务——凯尔特人的三件神器，就需要玩家拥有高级的地理、考古和开锁技能，而对考古的要求更达到12级的变态程度。此外在组队时，技能是可以共享的。如果有人刷出任务无法完成转而向你寻求帮助，那份成就感是油然而生的。所以玩家要忘记等级、职业，专心提高自己的技能熟练度。


印度航线的开辟带来了滚滚财源


在漫长的财富积累后，冒险家的新生活才真正开始

探险、贸易和战斗

作为一名探险家来说，初期无钱无好船，做一个任务都要花费很久的时间。做商人更困难，因为你会发现船舱非常狭小。重要的是，不论做商人还探险家，声望的获得都是非常慢的。笔者的经验是，因为冒险家拥有操帆技能（这是任何一名航海家都需要的技能），所以要从开始就加强练习。当你的声望提升到可以去热那亚时，立刻去那里组队刷战斗技能。这里的转职军人与3个围绕巴里亚里岛的任务都很经典，任务路途短、声望高。它们可以让你在前期获得很高的声望与一大笔启动资金。当声望达到8000时就可以做主线任务去印度了。印度地图开启后，香料、宝石贸易会为你带来的巨大利润。所以笔者建议玩家先练军人提高声望，然后以远洋贸易积累财富，最后步入冒险家的生活。

冒险家是《大航海时代Online》中最好玩的职业，但如果开始就做冒险家你的技能上限怎么都不够用，而且在中前期会相当拮据，游戏速度也会变得非常慢。与其一开始就去冒险，不如打好基础再做计议，这样的海上人生才是比较顺畅的。



■类型：在线角色扮演 ■制作：祖龙 ■运营：完美时空
■游戏状态：8月28日内测 ■官方网站：http://www.wulin2.com.cn

《武林外传》装备打造浅析

■北京 浅浅酒窝

《武林外传》开始测试已经有一段时间了，许多玩家由当初的菜鸟逐渐转职为游侠、散人甚至更高级的剑客、术士等，而玩家身上的装备也由初入游戏时的布衣、木剑更换为更高级的职业装备了。不过《武林外传》中的装备很少能从怪物身上获得，除了从商人处购买，你可以自行生产所需要的装备，并通过宝石与精炼石提升装备的属性。

装备的生产

游戏目前开放了从10级到50级的职业装备，装备按玩家职业及性别分类，每10级可更换一次，因此共有5个档次。与其他游戏不同的是，玩家如果想学习生产技能，不用找专门的技能NPC学习，而是通过主线任务将生产防具、武器的技能一次性学到。也就是说，游戏内的每个玩家都可以学到生产技能。当玩家等级达到10级时，通过完成神匠徐夫人处的"炼器之术"任务就可以学会生产技能了。在《武林外传》中，玩家在生产装备前必须学习相应等级的装备配方才能进行正式生产。所有装备的配方可通过打怪掉落或从NPC处购买得到，用鼠标右键点击配方即可学习。学习了各类配方后，带上足够的材料在生产界面制造自己想要的装备即可，玩家自己生产制造的装备均为白色。此外，玩家在生产装备时不仅需要一定数量的掉落材料，还需在货郎处购买一些生产用的其他材料。目前游戏里的装备生产没有合成几率的限制，只要学了配方就可百分之百地成功生产。

装备镶嵌与精炼

如果觉得生产装备、提升生产技能等级既耗时耗力又耗财，还不如买现成装备的话，那装备镶嵌与精炼则是玩家需要学习的重点了。由于玩家的装备每10级更换一次，其间没有任何装备更新，通过镶嵌与精炼就可以使一件只具有基本属性的装备在属性值及潜在等级方面有相当大的提升。与学习生产技能一样，玩家在10级时就可通过主线任务到精炼师尹阳处学习到精炼技能，之后可以在精炼师处使用这项功能。镶嵌与精炼需要玩家带上各类属性的宝石与精炼石，这两类石头只能通过打怪获得。



七侠镇、同福客栈，一个备感亲切的另类江湖世界

装备镶嵌：在装备上镶嵌各种属性的宝石，如防御石、攻击石、抗虚弱石、抗沉默石等。一件装备只能镶嵌一种宝石，即只能具有一种宝石的附加属性，但一件装备可以用同类属性宝石追加10次，随着追加次数的增加，该项属性值也随之累加，但成功率却随之降低。



平常打怪用的装备可以自己生产

装备精炼：将装备用精炼石进行强化。穿戴在不同位置的装备精炼后的效果也不一样。如精炼武器可以增加武器攻击力；精炼头盔可以增加玩家的魔力；精炼衣服可以增加玩家防御力；而精炼鞋子可以增加玩家生命力。一件装备最高可以精炼15次，在精炼的同时耗费一定的金钱，同样随着精炼次数的增加，成功率也会降低。

由于装备只能10级一提升，镶嵌宝石与精炼是提高装备属性的唯一方式

此外，装备还可以同时镶嵌宝石与精炼。但如果镶嵌失败，虽然装备会得以保留，但宝石及装备之前附加的属性将会被全部清空。而精炼如果失败的话，装备和精炼石将全部消失。所以，操作是否能成功靠的是运气。在执行操作前玩家一定要考虑清楚，否则因此而失去一件本已不错的装备是很划不来的。P

■类型：在线角色扮演/在线策略 ■制作：CCP Games ■运营：光通通信
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.eve-online.com.cn

《星战前夜》无法地带生存指南

■北京 黑色圣石

相信经过公测到收费这几个月时间，大部分玩家已经熟悉了《星战前夜》（以下简称为EVE）的游戏系统。掌握了几条有利润的商业路线，也有了几艘看得过去的飞船，可以自豪地对新人说"总算脱贫奔小康了"。不过提起前往安全度等级为0.0的星系寻觅机遇，大多数玩家可能还是有一种提心吊胆的感觉。毕竟在这个完全的无法地带，人的行为不受任何约束，各个军团或势力在这里争夺利益，而NPC敌人的强大和凶猛也是普通星系中无法想象的……

绝不要松开你的驾驶杆

相信许多玩家都有过这种体会：在通过0.0安全等级的星系前，你安排好了零飞行距离的跳跃航线，选好自动导航，然后为了倒水、上厕所、接电话等诸多理由离开电脑前，几分钟后回来时却发现你的飞船消失了，取而代之的是一艘可怜的救生舱在茫茫太空中飘浮。而这还是幸运的，更糟的情况下连救生舱都不会给你留下。所以在0.0星系活动时，除非迫不得已，否则绝不要轻易松开你的飞船驾驶杆！当然除此之外，准备好完整的书签列表，在离开空间站前设置好零飞行距离的跳跃航线可以有效减少在飞行途中被狙杀的风险。在飞船上安装跳跃稳定器也是必不可少的措施，如果装一台还是担心，那么装两台可以更保险。还有一些有备无患的安全措施，如检索攻击过你的敌人的资料，并在他的资料中将关于安全等级的部分设得很低，这也是一种方便的提醒方式。因为当你跃迁到新星系时可以通过星系飞行物列表发现被你设为低安全等级的明显的红色危险目标。在途经危险星系时，留意地方频道中在线玩家列表是一个很好的防范袭击的方式。如果在跳跃刚完成时就发现本地有著名的杀手级玩家游弋，请尽快离开。严格遵守以上规则虽然也无法保证你能在所有攻击下幸免，但至少可以让你从大多数不那么严密的海盗伏击圈中脱身。

在海盗群中讨生活

在0.0星系中讨生活的方式总体而言有3种：矿工、赏金猎人以及考古学家。矿工在0.0星系颇有用武之地，因为高等级的矿石都隐藏在这些星系中，但几乎没有矿工可以单独在0.0星系中生存，因为矿工的采矿行动非常需要安全的环境，而0.0星系中的海盗出没太频繁了。几乎所有在这些无法地带挖矿的矿工都会选择加入地方军团或向当地军团缴纳保护费以换取护航。相比之下，赏金猎人的进入门槛很低，只要有一艘不算太差劲的巡洋舰以及与之相配套的技能和装备就足以在0.0星系中猎杀百万级的海盗了。如果有军团支持，在军团领地内组队猎杀海盗自然是效率更高的做法，但不见得所有玩家都有这样的机会。考古属于0.0星系的特有冒险内容。在许多0.0星系中隐藏着EVE之门还未崩溃前的古代遗迹，其中隐藏着珍贵的T2级别蓝图和特殊蓝图，找到并破译这些蓝图就是考古学家的主要工作。


空间站附近海盗密布

在0.0星系讨生活的3种方式中考古是最辛苦的。这不仅仅是因为考古所需的技能和装备较多、需要进行考古任务获得高级考古技能书，也不仅仅是因为进入考古地点的星门往往隐藏在偏远的星系里且附近海盗众多，而是因为大部分考古地点所在的星系都有军团占据，非所属玩家很难进入。再加上考古所获得的蓝图十分珍贵，很容易引起眼红者的抢夺。但一旦有所斩获，所获得的回报足以让你觉得之前的辛苦都物有所值。


在0.0星系爆发的混战，在这个没有秩序的区域讨生活是需要一定技巧的

0.0安全度的星系是冒险家的乐园，也是鲁莽者的坟墓，当然谨慎与果敢并不冲突，在这些危险的星域它们同样重要。

■类型：在线角色扮演 ■制作：HanbitSoft ■运营：天游软件
■游戏状态：8月19日公测 ■官方网站：http://www.t2ns.com

《蒸汽幻想》蓝国钝战士新解

■上海 彭可

笔者看到许多新手都在问关于战士的问题，如战士选什么种族好？拿双手钝器好还是单手钝器好？钝战的技能要怎么加？多少级要去哪里练级等。事实上这是个常问常新的问题，因为在2.0版更新后，战士的改变还是很大的。在这里我将和大家一起探讨关于战士的练法，希望能帮助一些新手。

战士的种族选择

战士在《蒸汽幻想》里感觉是个被忽视的职业，攻击、命中没盗贼高，防御、生命没有圣骑士强，所以那些想靠战士富甲一方或在PK场上大放光彩的人还是去练别的职业吧，没耐心的人还是别练战士的好。在内测阶段，其实练矮人战士的玩家特别多。因为比较矮人和兽人的种族天赋，矮人的武器装备要求降低是很重要的一点。战士要有强大的攻击力和防御力作后盾，武器装备降低要求的天赋是最有利于战士的。

但2.0版更新后，许多职业之前的天赋都做了小幅度调整，原本矮人的天赋也变得有些鸡肋了，因为-5启用等级这个属性的武器现在没什么实际的用处了。原来-5级属性的优势的确很大，可2.0版更新后-5启用等级跟+20%速度的属性可以在武器里同时存在，装备也可以-5启用等级了，这样一来矮人还有什么优势可言？因此在2.0版里，建议大家还是选择兽人战士比较好，一是跑得快，二是力量和属性要比其他种族高。笔者亲自做过试验，一名61级的矮人和兽人战士都不穿装备，兽人的力量要高出10点以上，敏捷、智力、体力等属性也平均高出三四点以上。所以，兽族战士是目前比较好的选择。


66级以后拿双手武器组队打怪是比较好的策略


如果你喜欢接任务，那么就不存在有选择地做任务的问题

关于技能与武器的探讨

在技能上，建议先把钝器技能全部学会，然后学毒、致命、群昏、钝器猛击，升级后加黑魔法（也要全部学），然后元气升级、盾牌技能只学其中第1级。笔者到61级这些技能刚好加完。


现在，兽人其实更适合练战士

许多玩家都在讨论武器的问题。首先，26级以前不用怎么在意武器的选择，有什么拿什么就可以。26～46级建议拿双手武器，46～66级拿单手武器，66级以后则重新拿起双手武器。因为46级以前的怪比较容易对付，双手武器能体现出攻击的优势，而后期的怪物HP比较多，防御也高，拿单手武器攻击频率快，打得就快一些。66级之后，几乎没有单人即可战胜的怪物，所以换攻击力高的双手武器组队打怪是比较好的选择。注意，双手武器应全部用加速的，如果需要-5级使用就改造成-5级、+20%速，速度不够的双手武器一般就不要考虑了。


双手武器要考虑速度的问题

最后简单地说一说任务。对于战士来说，开始在蓝国的主线任务如果是新区建议还是做一下，毕竟得到的装备还能卖点钱，起码药钱跟30级装备的花费不用发愁了。其他一些任务，如果能得到比较好的物品、道具奖励或与练级地点临近可顺便接一下，但和许多游戏中一样，那些到处跑地图的任务最好就不要考虑了。

■类型：在线角色扮演 ■制作：雷爵资讯 ■运营：亚洲互动
■游戏状态：7月7日公测 ■官方网站：http://kok2.aijoy.com

《万王之王2》牧师的成长之路

■北京 Gigi

在《万王之王2》（以下简称为KoK2）中，牧师作为辅助型职业，属于3个基础职业之一。牧师没有法师那样的魔法攻击力，也没有战士那样的防御与近程攻击力，但牧师的各种辅助魔法却可以大幅提升自己或队友的战斗力，他是组队时必不可少的一员。

前10级要点

首先要给新手牧师两点忠告。第一，练习牧师必须要明确，这不是一个可以单练的职业，10级以后除非万不得已一定不要单独行动；第二，有的牧师喜欢组队时帮忙打怪，笔者并不赞成这样，你只要站在那里不停地为队友加Buff，整个队伍的练级速度就会飞快。

进入游戏后，玩家会诞生在巴布朗中央区的水池旁边，这时最重要的是完成第一个新手任务“黛妮雅的呼唤”，完成后获得30点经验值，足够升1级了。2级之后要升级牧师唯一的攻击魔法——飞拳术。这时可以去中央区外面的草地上打毛虫、小鸡等升级，也可以直接去地图左下角的下水道练级。

10分钟左右你应该就能升到5级。这时，牧师会自动获得硬皮术和元素抗性两项新技能，同时接到一个重要的魔法任务，要求你去下水道打一本走私帐簿。到下水道二层打走私的喽罗很容易就能打到，然后在月神黛妮雅的神殿前找到牧师兰格结束任务，获得知识吸收技能书。知识吸收属于被动技能，每升1级可使自己打怪或组队的经验值提升1%。也就是说，20级的知识吸收可以让自己或队伍多获得20%的经验。就这一点足以让牧师当之无愧地成为KoK2中最受欢迎的职业。

此后可以回到下水道，很快能够升到10级。这时可以学新的技能——强壮术和专注术。另外有一个要求到西区杀骨骸骑士莫卡提夫的任务，这一任务对10级的牧师来说简直是恶魔级的，不组队根本就无法完成。建议组一名15级左右的战士去完成。完成任务后可以学会财富术，每升1级可使自己或组队获得的金钱数提升1%。个人觉得这个技能没有多大用处，不在它上面投点也可以，但是任务一定要完成，不然后续的主线任务就没法接了。

转职与练级原则

10级后去港区组队，在那里可以一直练到20级转职。注意在15级时，可以接15级的技能任务，在港区地下室完成任务可以学会月光术。月光术是个超级好用的技能——大幅提升回血速度。给战士加上一个月光术基本上能保证他在港区打怪时随时满血，建议加满这一技能。


牧师靠各种辅助魔法在队伍中存活

尽管牧师不是一个冲锋陷阵的职业，但适时升级武器和装备也是必要的

20级时你必须加入国家，因为只有加入国家才能转职。一般刚开始时一个国家只提供一种转职职业，因此你应该加入那些有你想转职职业的国家，或是你所加入国家的联盟国家正在开发这一技能。不过去盟国转职一般要交10万块左右的留学费，对刚刚20级的玩家来说真不是一笔小数目。另外，转职对牧师本身的属性是有要求的，无论转职为贤者还是辅祭，都要求有两个基本属性和6项基本技能加到20。

最后说说牧师练级时必须注意的几点。第一是武器和装备，条件允许的话每5级应更换一套行头。第二是宠物，牧师最好带暴力型宠物，5级的暴力毛虫打老鼠一下能造成80多点伤害，比同等级的战士还要高。第三，在目前游戏版本中经验值超出升级所需经验的两倍就会自动升级，大家一定要控制好自己的经验积累，因为升级后打同样的怪物经验值会少很多，而这时技能没有提升，练级的速度就不能保证。所以至少在前10级，建议牧师将已有的技能、属性（体质、精力除外）全部升满。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：祖龙 ■运营：完美时空
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.world2.com.cn

《完美世界》新人致富小秘诀

■北京 晓珠殇树

许多初入《完美世界》的新玩家都会报怨钱用得快、赚得少，想给自己买件漂亮的时装都觉得囊中羞涩。其实任何游戏里赚钱都不会太难，除了看准时机做几把投机买卖，更重要的是要吃透游戏的经济系统。对一名刚进入《完美世界》的新人来说，只要用心，致富同样不是梦。

致富要领一：节约才是硬道理。玩家在练级时会打到自己用不着的装备，先不要急着卖商店，因为打到的装备大多都是破损的，修一下再卖出，价格自然就不一样了。此外，你应该很快可以升到30级，30级之前装备更换频繁，所以千万不要追求极品。在你还不太了解游戏的市场规则时，还是以节约为主吧。

致富要领二：材料一定要挖掘。当积累到2100完美币后，先到货郎处买一把铲子。有了它在练级时就可以随时采集药材和矿料。养成随手采集的习惯是很重要的，当你的仓库被各类材料填满时，就可以到各大主城寻找买家。一般来说，商店与玩家的收购价相差几百上千元，一名慷慨的买家就可以让你掘到第一桶金。最后，记得要在地图上为材料高产地做标记，方便下次再去。

致富要领三：生产技能要学习。玩家在5级之后就可以学得一门生产技能，目前游戏里开放了武器、装备、饰品、药品的生产。学到其中一门手艺后不仅可以自给，还可用来赚钱。如学了生产技能后可在武器、装备上镶嵌宝石（目前暂未开放饰品的镶嵌功能）以提高它们的属性，这样卖出的价格自然也会更高。此外，无论选择学习哪种生产技能，在材料合成方面是没有限制的。你可以考虑将基础材料合成进阶材料卖出，只要多了解市场需求，这样做收益会更多。打到垃圾物品还可以分解为元石，摆摊卖掉的价格是直接卖商店的几倍。

致富要领四：任务仙石要收集。各城都有仙石收集商人，玩家可将自己打怪或收购得到的仙石拿去兑换相应的装备、武器、饰品，甚至药品。不过，建议大家在等级较高时再这样做。毕竟在等级低时换得的物品等级也低，更不值钱，所以此时还不如直接摆摊将仙石高价卖掉划算，当等级升高后再收购仙石去兑换物品。

致富要领五：倒买倒卖要精通。玩家在练级时经常要为回城买药而烦恼，并且还可能占用了宝贵的双倍经验时间。作为一名能随时洞悉市场需求的玩家，这时可以自产或购买一批药品去玩家练级的聚集地摆摊叫卖。要注意的是，千万不要因为别人迫切需求就漫天叫价，适当提高一点价格，大家还是可以接受的。同理，如果你立志做一段时间的职业商人，掌握一点基本的小技巧是必须的。游戏里许多玩家精于练级之法而不懂经商之道，所以你应该抓住这个商业契机。如在城中，先摆摊的玩家会在了解行情的情况下标出自己卖出物品的价格，而后来摆摊的玩家有些只想尽快把东西卖掉，就可能以较低的价格标卖与前一玩家相同的物品。此时你可将低价标卖的物品赶快购进，再卖到高价收购的玩家处。这就是所谓的无本生意吧。



30级之前不必在装备上投入太多



摆摊的技巧就不多说了，买和卖都需要随机应变



打怪中得到的仙石可以等级别升上去了再去兑换道具、装备

当然游戏里还有许多适合高级玩家的赚钱方式，如团体炒买炒卖、高级装备倒卖等，但本文只是指导新人如何快速积累财富，暂且记住这些赚钱法，等级别上去了再慢慢研究它们吧！



■类型：在线益智 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：游戏蜗牛
■游戏状态：8月8日内测 ■官方网站：http://www.ppball.cn

《PP球》战斗经验谈

■广东 Gang

休闲网游最近的井喷式发展涌现出了许多有趣的作品，而游戏蜗牛的《PP球》就是其中颇有特点的一款。游戏中最具特色的“躲避球”玩法其实有不少技巧可言，除了操作上的要求外，通过观察地形进行跑位、扔球及合理地利用道具都是致胜的关键。

操作：算准反弹路线。 作为一款休闲类网络游戏，《PP球》的操作还是比较简单的，主要的功能键是空格键，可用来击破地图中的箱子、捡起道具或捡球后蓄力将球击出。这里击球的力量和能量累积的多少有关，累积的能量越多击球的力量就越大，造成的伤害也就越重。《PP球》里的“躲避球”玩法，虽然和“炸弹人”类的休闲游戏类似，但又被称为“全新口味的泡泡糖”。因为在游戏里，玩家不仅要考虑打击目标的准确性，还必须快速找到皮球。由于皮球会在各种障碍物、墙壁上反弹，所以在游戏时算准反弹的路线也相当重要。

道具：熟能生巧是关键。 要成为一代高手可不是一蹴而就的，道具的善加利用是关键中的关键。炸弹、地雷、闪电……每个道具效果各异，巧妙地拾取并利用道具是很重要的。如果有人问最可怕的道具是哪个，很多人也许会毫不犹豫地说，是闪电或炸弹。不过要说真正强悍的道具，这两样还是有点勉强，真正能力挽狂澜的当属“满满力”与“红色盾牌”。满满力服用后力大无比；红色盾牌可在一段时间内抵御对方的攻击，俗称“无敌盾”，有了它穿梭于敌阵如履平地。当然管用的道具不止这两种，但熟悉这些道具的用法是必须的，准确认识各种道具的真实效果是每位高手的必修课。

上手简单，准备开一局了！

跑位：料敌先机找破绽。 游戏当中的跑位是相当重要的，跑位的关键在于料敌先机，即把握好时间差。当然除了料敌先机之外，跑位对于防止他人偷袭也相当有效。游戏场景中的各种障碍物，如弹簧、传送门等都是很危险的，对手说不定就会突然出现在你眼前，因此没事别自动往这些地方跑，尽量避开这些危险区域是你行动的准则之一。



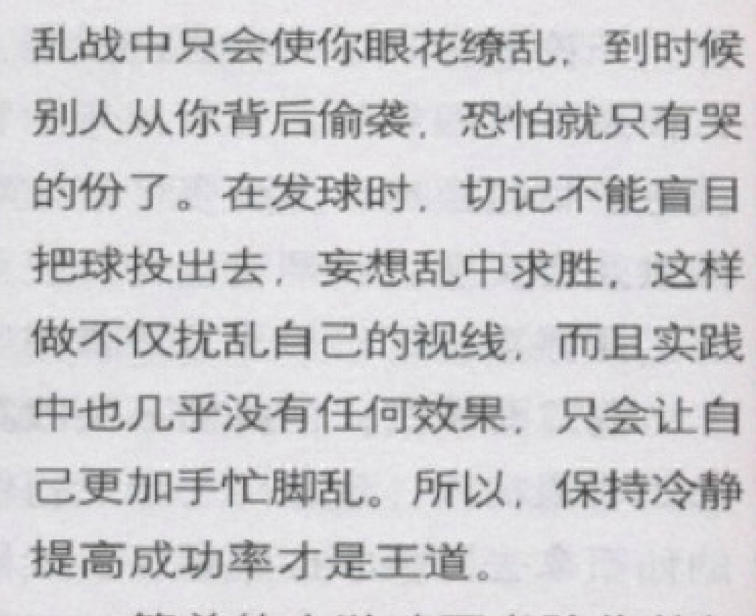
熟悉并熟练地使用道具，常常能取得意想不到的效果，这个道理在所有的休闲游戏中都是一样的

扔球：保持冷静最重要。 把皮球扔出去，可不仅仅是按下空格键那么简单。对新人而言，常常出现发球把握不好时机、手忙脚乱的情况，虽然皮球打得满天飞，却始终不能打中对手。关于扔球的心得，必须要注意的一点就是不管对手如何跑位，切莫被他牵着鼻子走，这样的话在乱战中只会使你眼花缭乱，到时候别人从你背后偷袭，恐怕就只有哭的份了。在发球时，切记不能盲目把球投出去，妄想乱中求胜，这样做不仅扰乱自己的视线，而且实践中也几乎没有任何效果，只会让自己更加手忙脚乱。所以，保持冷静提高成功率才是王道。

简单的小游戏更考验你的智慧，不要小看了《PP球》哦！



跑位要“贼”，要给自己和敌人都留出提前量来



扔球时切忌乱扔一气，浑水摸鱼是没有用的



后防线上的铁闸
《劲爆足球》后卫不完全守则

和其他足球游戏一样，《劲爆足球》中也有前锋、中场、后卫、守门员的位置设定。不一样的则在于游戏中每个位置上仅有一名队员，这就在团队合作的基础上更加强调个人的发挥。在内测开始后，笔者发现选择踢后卫的玩家非常少，事实上，在4对4比赛中，后卫所扮演的角色相当重要，甚至比中场更能充当攻防转换的核心的角色……

■上海 肥罗（内测服务器报道）



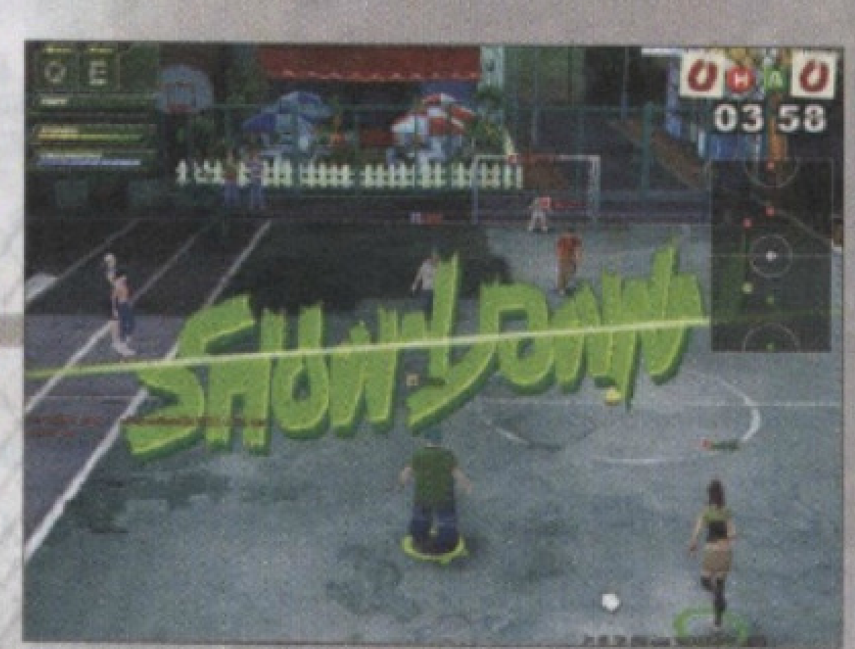
1.要玩好后卫这个位置，首先必须选择一名合适的角色。后卫最关键的作用是防守，显然选择体格健壮（力量属性高）和平衡能力高的角色是最合适的。在可选的6名角色中，符合此标准的显然只有“肌肉男”和“胖妞”



2.这两个角色互有优劣：在力量相同的情况下，男性的速度和平衡更好、球感和技巧相对较弱；女性刚好反之。笔者个人更倾向于选择男性角色，毕竟平衡对后卫来说相对要重要一些



3.普通型角色担任后卫有进攻的潜力，均衡的体力与速度可以让他在后场断球后迅速插入敌人腹地，但缺点是射门力道不足，不善于远射。至于其他类型的后卫笔者就不太看好了，毕竟先天的缺陷很难弥补



4.做一名后卫只是你最初粗略的发展方向，在比赛中通过经验累积和级别的提升，后卫还会发展为中后卫（CB）、边后卫（SW）和前卫（LIB）3个不同位置。中后卫盯防对方的中锋和速度型前锋相当有效，因此大部分时候他的职责是负责盯人。中后卫首先是整条防线的指挥者，需要熟练地通过补位弥补防守的漏洞，减轻守门员的压力



5.边后卫不但要成为边路防守的铁闸，还需活跃地插上助攻，直接威胁对方球门。前卫则是游戏中控制中场的队员之一，在比赛主动权的争夺中举足轻重。担任前卫的队员必须有良好的操作和良好的意识，必要时可以通过远射威胁对方球门



6.一名天才的后卫可以有效地遏制对方的攻势，当然，这需要你掌握有效的战术配合，与队友一同组成坚固的防线



7.和真实比赛相同，后卫可以利用人数上的相对优势（通常是两三人）同时围堵对方拿球队员，以求在短暂时间内造成抢断或破坏。而游戏中提供的冲撞、推人等无视规则的动作在这种战术中就不容易发挥了



8.补位是足球比赛中一项基本的防守方式，在《劲爆足球》中也极为实用。如果一名防守队员被对手突破，另一名后卫则应立即上前封堵。补位更多要求的是良好的意识和位置感，也是集体防守配合的基本功



9.在小场地比赛中，后卫也是进攻的重要棋子，发起进攻的那一脚传球也大有学问。在技术娴熟的前提下，用急转急停迷惑对手的判断往往可以顺势突破中场，形成致命打击

PGL 职业选手联赛首站 新 mazda 6 魔兽天王争霸赛

中国人自己的职业邀请赛
——PGL魔兽天王争霸赛回顾

■北京 Magicboy

9月5日，PGL职业选手邀请赛首站“新马自达6魔兽天王争霸赛”在中关村E中芯数码城正式打响，这项比赛是今年8月由中国电子竞技发展中心推出的以电视转播为核心的，新兴职业电子竞技赛事（全称ProGamer League），涵盖了当今最热门的《反恐精英》《魔兽争霸III——冰封王座》《星际争霸》《职业进化足球》等主流竞技项目。PGL对于选手的选拔采取邀请制，这也是继Starswar后国内又一项采用邀请制的比赛。作为后起之秀，PGL采取每月举办一次不同项目比赛的方式，这样不但满足了不同玩家群体观看比赛的需要，也让自己的品牌得到了持续的宣传。

这次比赛采用了一套全新的淘汰赛制：从第一天起，比赛的负者不会一场淘汰，而是继续参加本轮下一阶段比赛，直至最后一场比赛，负者被淘汰，然后再开始新一轮的比赛。复赛后的单淘汰比赛都为三局两胜制，最后的半决赛和决赛为五局三胜制，全部比赛达到了惊人的53场。这对选手的体力是一个极大的考验。除此之外，还引入了类似“超女”的观众投票制，已经被淘汰的选手中如果有得到观众支持率最高者，那么他将在半决赛中复活，这种投票制很大地调动了观众的积极性。

中国“双保险”力保冠军

PGL参赛选手名单：

中国
WE.IGE.Sky
WE.IGE.suhO
wNv.xiaOT
Hacker.Fly100%

韩国
WE.IGE.Check
SK.BeT.Sweet
SK.BeT.Zacard
4K.FoV

欧洲
Mouz.Sase
4K.ToD

由于参赛的外国选手众多，在长达6天的比赛里，中国玩家最关心的是，中国选手能否在主场保住冠军头衔。在今年CEG两个分站赛的比赛里，Sky和Fly100%这两名善于外战的选手连续拿下韩国选手，观众对他们的期望最大。果然，经过6天激烈而艰苦的比赛，人王Sky再次拿下这项重量级赛事的冠军，Fly100%获得亚军。来自韩国的选手FoV和Check分获三四名。


火爆的现场

Sky这次的夺冠之路并不容易，他和4个种族的高手都进行了对决，尤其是Sky在对战韩国UD高手时的战绩一直不是很好，玩家的担心很快变成了现实，在循环赛中Sky遭遇到FoV时，以0：2落败，这让所有中国玩家为他捏了一把汗。然而在半决赛中Sky再次遭遇FoV，双方的比赛进行得非常艰苦，几乎每场都打得难解难分，最后Sky凭借惊人的操作和优秀的心理素质，以3：1力克FoV晋级决赛。当第4局比赛FoV打出“GG”的瞬间，现场观众也爆发了，齐声高呼着“Sky，Sky”，这种场面也是很久没有在国内比赛中出现了。


Sky和Fly100%，中国双保



Sky连夺PGL、IEST冠军，轻松异常

今年中国魔兽的大黑马Fly100%连续拿下CEG两个分站赛的冠军并多次战胜韩国选手，其强悍的打法令人折服。加上Fly100%为人十分谦逊，因此他在玩家中的人气相当高。这次比赛Fly100%虽然先被淘汰出局，却凭借玩家的投票支持成功复活，他也没有辜负众多玩家的努力，力克韩国选手Check进军决赛，和Sky形成了冠军"双保险"。Fly100%最后虽然输给了Sky，但质疑他竞技水平的声音都被彻底击碎，玩家已经逐渐看到一个渐渐清晰起来的中国兽王的雄壮背影。

精彩花絮

玩家见面会与追星族

9月4日，在比赛正式开打前，组委会为了让玩家能够近距离接触参赛的国内外高手，特意在北京百子湾的一个攀岩酒吧里举行了一个见面会。中国的CS王者wNv战队就经常举办这样的活动，效果非常好。可见PGL的主办方一直在学习电竞各个领域内的优秀创意。



Fly100%准备比赛中



PGL的话题人物Sase

在众多玩家的期待下，见面会开始了。选手登场时的场面有些走秀的意思，来自欧洲的选手ToD和Sase都是人高马大的帅哥，但显然他们在国外也没有见过这种场面，登台的时候非常害羞。刚做完面部美容手术的FoV从"丑男"跨入"帅哥"领域之后，自信心也是大大增加，连蹦带跳上台，一贯飘逸风格的Sweet也再次让玩家见识到了他的"冷艳"，上台后没有任何表情。倒是两位中国选手xiaOT和suhO显得非常大方，尤其是



Sky赛后接受媒体采访

xiaOT，不停地向下面的观众做鬼脸、摆Pose。

接着就是互动游戏了，玩家想出了各种精灵古怪的主意，主持人也极力配合。平时在比赛中叱咤风云的职业高手们完全陷入了"任人宰割"的局面，ToD和Sase简直是度秒如年，恨不得马上跳下台。而几名韩国选手被要求学习说中国话，当"你们好""吃了吗""吃葡萄不吐葡萄皮"这些话被韩国选手用怪异的发音读出时，现场已是暴笑一片。付出代价最大的则是suhO了，一向以时髦眼镜著称的他被要求摘去眼镜接受大家拍照，suhO在左右为难中还是非常不情愿地摘下了眼镜，瞬间闪光灯一阵狂闪……

由于比赛的跨度较长，因此很多时间不充裕的玩家也能够有机会来观看比赛，并近距离接触到自己喜欢的选手。这样比赛开始后又出现了一道独特的风景线——追星一族。组委会本想用玩家见面会来缓解比赛中因为Fans追星产生的混乱，结果见面会的成功反而让更多的玩家来到了现场。其中有一些铁杆Fans相当狂热，所有的赛场标志对他们来说没有任何作用，勇闯VIP区、冲上台拥抱，他们的眼里只有自己的偶像，着实让人印象深刻。不过在这里还是呼吁一下玩家要注意维护赛事的顺利举办，个人的狂热举动有时反而会给比赛带来不必要的影响。

复活也疯狂

本次比赛采用的投票复活制造就了两个明星，一个是中国的Fly100%，一个是瑞典的Sase。Sase在赛前并没有特别突出的成绩，支持者也就不太多，在比赛开始的前两天，他的票数一直排在后面。然而Sase在比赛中的表现让人惊叹，灵气十足的战术、永不言败的精神都令人记忆深刻，有时候他一天甚至要连续打上四五个小时的比赛。

比赛进行到第4天，Sase被淘汰出局，然而已经被他感动的中国玩家开始行动，在论坛上呼吁为Sase投票。其中一名玩家在一篇题为《Sase：一个奇迹的诞生》的文章中写道："每次比赛前（Sase）是第一个到场准备的选手，孤单的背影在伤感的音乐中显得是那么寂寞；每次比赛都让我们耳目一新，坚持用自己飘逸的战术来对抗实用主义，仿佛当年的Moon；每次比赛完不管输赢都是第一个站起来和别人握手，更像是一个受过儒家教育的中国人；每天比赛结束都是最后一个回家的，不管多疲倦还是会报以迷人的笑容。"这样，从Sase被淘汰的当天晚上8点到次日凌晨1点，玩家投票让他从倒数第3的票率上升到了第1位，支持率达到了20%，高出了人气最高的Sky整整7个百分点。



三甲合影

就当很多人以为Sase将凭借投票复活到4强时，情况却发生了变化。Fly100%在5进4时意外地输给了之前赢了好几次的FoV，这时候玩家的爱国热情显然会超越一切。在Fly100%被淘汰后一天内，中国玩家开始疯狂地给Fly100%投票，最后Fly100%以60万的票数压过了Sase，成功复活，上演了和Sky联手保冠军的一幕。

战报精选：PGL之抗韩时刻

古希腊哲学家赫拉克利特说过：人不能两次踏入同一条河流。不过这条真理在Hacker_Fly100%面前却行不通，韩国人曾经一次次倒在我们的抗韩英雄Fly100%的脚下，在本次PGL上，他们又踏入了同一条河流。下面给大家带来本次PGL上Hacker_Fly100% vs 4K.FoV的经典对决。

Player1：Hacker_Fly100% 种族：ORC
Player2：4K.FoV 种族：UD
Map：TS

一直以来，Fly100%在对抗韩国UD选手时有一定的心理优势，这保证他能在比赛中充分放松自己，尽量打出真实水平。双方互相客气之后，比赛开始了。FoV出现在地图左上角，Fly100%出现在右下角，双方都采用常规开局。

FoV在DK出来之后并没有带着群狗去MF练级，而是在买了巫术妖棍之后跑向Fly100%的基地，稍微侦察之后打算趁着Fly100%正在MF的时机利用死亡缠绕抢取经验。Fly100%这边，剑圣诞生之后再分别MF掉两处小怪，并没有理会FoV的DK骚扰，而是冲向FoV的老家。此时，幸运加上良好的意识帮了Fly100%一把，剑圣趁着FoV的小狗正在MF，不仅抢到宝物还杀死了一只贫血的小狗，而他的步兵在去FoV家的路上，也就是在酒馆附近砍死了另外一只小狗。再接着MF掉另外两处小怪之后，剑圣升到了3级。


图1：DK屠农

FoV见抢取经验无望，在召唤骷髅和死亡缠绕的帮助下，对Fly100%的采木工人进行了大屠杀，应该说，这导致了后来Fly100%木头的奇缺（**图1**）。

《孙子兵法》里有一段说："昔之善战者，先为不可胜，以待敌之可胜。不可胜在己，可胜在敌。故善战者，能为不可胜，不能使敌之可胜。故曰：胜可知，而不可为。不可胜者，守也；可胜者，攻也。守则不足，攻则有余。善守者藏于九地之下，善攻者动于九天之上，故能自保而全胜也。"这大致讲的是如何把握战场的时机而获得胜利，也告诉我们这样一个道理：当我们处于不利的条件下，应进行防守；在我们处于有利的时机之时，我们要善于进攻。应该说Fly100%是深谙此道：一方面看到自己的林木工人一个接一个地倒下，银子富足而木头奇缺，在这种情况下立即召唤自己的步兵回防（**图2**）；


图2：步兵回防

另一方面，剑圣深入敌后进行骚扰，3级的剑圣+跑步靴+加六攻的攻击之爪屠杀侍僧也就是三两刀的事。当侍僧也纷纷倒下，DK只能无奈选择单传回城。

剑圣作为首发英雄最大的好处是拥有极其优秀的侦察能力。选择单传回城的剑圣并没有歇着，补了个小魔之后再一次冲向了FoV家中，逮住FoV练级的机会做掉了两个侍僧，另一面继续派出步兵MF练级。在觉察到FoV批量生产石像鬼准备爆破法者的意图之后，Fly100%并没有按照常规出二英雄，而是针对性地量产风骑士。相信在这场比赛之后，Fly100%留给FoV印象最深的是剑圣无穷无尽的骚扰。因为自比赛一开始，Fly100%就常驻在FoV家中骚扰屠农，FoV就没法停止对侍僧的生产，这很大程度上影响了FoV的经济，制约了其进一步的发展。估计此时的FoV相当恼火。在MF几处小怪之后，FoV的石像鬼变身4只破法直接杀向了Fly100%的老家，意欲一解心头之恨。3级的死亡缠绕加上附魔的破法，这对于皮光肉嫩的风骑士来说还是很有杀伤力的，Fly100%的小兵相继倒下，DK也达到了恐怖的6级（**图3**）。


图3：一番恶战之后，DK达到6级

激战过后，双方默契地达成了停战协议。FoV接着批量生产破法，Fly100%针对性地大出蝙蝠。估计是FoV怒气未消，他率先打破了沉默，带上6个破法再一次杀了过去。在3级的死亡缠绕+消甲的腐蚀之球+附魔破法的淫威之下，300多血的"蝙蝠侠"们相继倒下。这回轮到Fly100%不爽了，非得和FoV拼个你死我活，剑圣一路追杀至FoV老家直到被打成贫血才选择回城保命。鉴于Fly100%的部队组合，FoV从大局着想决定求助于国宝熊猫。是的，拥有群喷技能的熊猫对于无甲的Fly100%空军部队还是很有杀伤力的，FoV看来是做出了一次明智的选择。但是Fly100%趁



图4：秒杀熊猫



图5：Fly偷矿成功

着FoV练级熊猫MF的机会，几刀就将熊猫砍死，在高攻敏捷的剑圣面前，熊猫只好任人宰割（图4）。在接下来的追逐游戏中，Fly100%的“蝙蝠侠”们Show了一把，利用肉体炸弹相继爆掉了FoV多个破法，也算是替它们死去的同伴报了一箭之仇。接下来，本场的转折点出现了：Fly100%偷矿成功（图5）！

在被Fly100%追着屁股长跑之后，FoV终于整合了所有部队，利用死亡缠绕和破法的魔法攻击，相继秒杀掉Fly100%的多个风骑。此时FoV占据了场面上的绝对优势。激战继续，剑圣砍死3只小狗之后倒是很好地Show了一把（图6），但毕竟势单力薄，严重贫血的剑圣在FoV两次死亡缠绕和熊猫的大喷之下，已是无力回天，光荣地倒下了（图7）。但此时的FoV并没有抓住这个有利战机发动进攻，而是选择了MF小怪帮助熊猫练级。



图6：剑圣的show time

打仗岂能群龙无首？Fly100%很果断地花了425块大洋复活了剑圣。此时处于劣势的Fly100%一方面派出空军部队盯住FoV分矿防止对手开新矿，另一方面利用剑圣继续对其主基地进行骚扰，诱使DK回城。场面处于劣势的Fly100%转型批量生产狼骑士，不得不承认，Fly100%做出了很明智的选择：一方面，面对加魔破法+3级死亡缠绕DK+2级熊猫，无甲的风骑士只能是它们美味的大餐；另一方面，狼骑拥有良好机动性+诱捕功能+对建筑物的额外伤害，优点多多（图8）。这种选择的明智很快就体现在了战场上，在双方你来我往的交往中，DK一个不慎被剑圣带领下的群狼活活咬死（图9）。失去DK庇护的破法在群狼的诱捕之下显得不堪一击。在侦察到Fly100%的分矿后，FoV还没来得及品味失去DK的痛苦，就被Fly100%趁火打劫，迅速砍掉了FoV的英雄祭坛。FoV陷入了绝望，只能无奈地选择了“GG”。



图7：剑圣归西

战术要点分析

关键词1：出色的侦察

从比赛一开始，Fly100%就利用剑圣出色的侦察能力，一直将局势掌控在自己手中，也正是凭借出色的侦察，Fly100%才能够采取有针对性的兵种对敌，如以风骑士+蝙蝠对抗FoV的破法者。相反，FoV没能够觉察到Fly100%的偷矿，以致后期受制。



图8：部队转型



图9：DK被围杀

关键词2：优秀的骚扰

出色的侦察往往伴随着优秀的骚扰，更别说剑圣这样的敏捷型英雄。比赛过程中，在剑圣不断的骚扰之下，FoV就没停止过侍僧的生产，这也在很大程度上影响着FoV的经济和心理状态。

关键词3：开矿

钱不是万能的，但万万不能没有钱。这场比赛Fly100%能够取得胜利，很大程度上依赖于中后期偷矿成功，有了经济的坚强后盾，Fly100%才能在后来批量生产狼骑，取得最终的胜利。

关键词4：兵种转型

在这场比赛后期，面对加魔破法+3级死亡缠绕DK+2级熊猫的局势，无甲的风骑士和蝙蝠都会不堪一击。Fly100%审时度势及时将兵种转型，利用狼骑优秀的机动性和诱捕功能，一举拿下FoV。

笔者一直认为Fly100%是一个很有前途的选手，打法灵活，思路清晰。据说他训练非常刻苦，可谓前途无量。最近业界传说Fly100%明年和Hacker合同到期之后，将会转会至中国魔兽豪华级战队IGE。那样的话，Fly100%将会拥有更加美好的前途，在这里，我们祝他好运！P

（编者按：GUNDAM在国内的正式译名为“敢达”，但从玩家耳熟能详的角度出发，内文中仍然沿用传统名称“高达”。）

从敢达系列看ACG作品的生命力

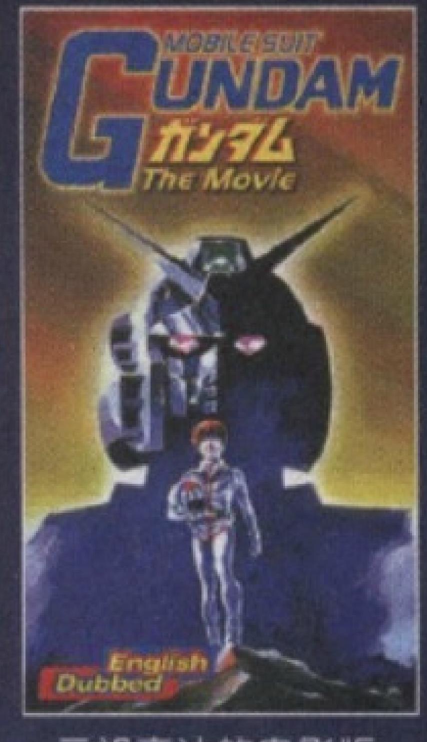
■广东 Voglinde

高达，GUNDAM。这个称呼在系列作品的不同纪元中有着不同的解释。在动漫娱乐界里，这是一个绝对无法磨灭的名词。自高达诞生迄今已是将近而立的年龄，到今天它仍然是网络动漫论坛里的热点话题，新作不断推出、相关的周边产品持续大卖，ACG（漫画、动画、游戏）全方位进击的势头愈演愈烈。在接近30年的岁月里，数不清的相关作品犹如过江之鲫，高达系列完全可被称为一个奇迹。

那么，高达系列的生命力从何而来，未来又将走向何方？

简介

1978年，一部名为《机动战士高达》的作品在SUNRISE公司开始企划，1979年4月开始播出。高达世界一切的一切，就是从这一部现在看起来画面异常粗糙的作品开始，慢慢扩展直至融入整个ACG世界，成为其不可或缺的一部分。之后的27年间，先后有10多部TV版高达动画放映，此外还有接近10部的OVA、10多部的剧场版，20多部小说和接近50部的漫画作品为官方所承认，并且纳入官方年表。



元祖高达的电影版

沉重悲哀的《机动战士高达0080——口袋里的战争》，设定严谨的《机动战士高达0083》，离经叛道的《机动武斗传高达G》和《机动战士高达Turn A》，掀起高达系列偶像化的《新机动战记高达W》，还有近年热炒的《机动战士高达Seed》和剧情“暴走”的续作《机动战士高达Seed Destiny》，这些名作营造出了一个完整的高达世界，其广度在ACG领域可谓前无古人。下面，让我们先从最重要的起点——设定来谈起吧。



影响高达诞生的《星河战队》

一切从设定开始

《机动战士高达》——也就是所谓的元祖高达，从构思到制作的时间只有一年左右，这决定了当时的设定并不完善。加上之前SUNRISE所推出的机器人动画基本上都是“超级系”动画，以热血、激情取胜，并不太注重年表之类的缜密设定。因而初代高达的设定，无论概念还是架构与现在我们所看到的相比都相当粗糙。这导致了初代高达TV版播放时没有获得预想中的成功，平均收视率只有3%～5%，在当时而言可谓惨不忍睹，这也直接导致初代高达TV版被迫从原本预定的52话缩减至43话。而令人意想不到的是，低迷的收视率却完全没有影响紧随动画推出的周边，尤其是高达模型的售卖。因此，制作方得到了进一步的支持，而高达系列也就从此走上它超过1/4世纪的征程。


被腰斩的《机动新世纪高达X》

想要延展一部或者一系列动画的生命力，一份详尽完备的设定和年表是绝不可少的。而初代高达设定不完善的状况则一直延续了3年多，直到《机动战士高达》电影版放映后，日本再度掀起了一阵高达热潮，许多补充设定也趁机跟上，其中大名鼎鼎的《GUNDAM CENTURY》和MSV也在这时问世了。

首先是初版发售于1981年9月的《在宇宙中飞翔的战士们GUNDAM CENTURY》。这本书并没有采用年表的形式，而是以叙述的手法对高达的早期历史进行介绍。它的重要性在于从技术理论方面完善了高达系列的世界观，令高达成为一部优秀的SF作品。然后是1984年，讲谈社连续出版的MSV。MSV是Mobile Suit



第一部原创剧场版，著名的《机动战士高达——逆袭的夏亚》

Variation的缩写，是以原来的正篇动画中登场的MS衍生机体为主的外传故事。比起正传来说，MSV更着重于故事人物的刻画，这也使得高达系列的人物形象真正地丰满起来。

20世纪80年代中后期，几份年表先后问世，但是其中都各自带有一定的缺陷，直至步入90年代以后，SUNRISE和BANDAI开始在各种资料集上将原先的各种年表说辞以EB版为基准修订后加以统一，这才是我们现在所看到的通用年表。简单讲，高达世界的发展历程中，足足花了10多年的时间才将最基本的年表架构完成。期间官方还不断地加入各种新的设定，以及将不少优秀的同人作品加以确认并且纳入官方体系，才构筑起这个规模宏大、气势恢宏的宇宙世界。

这些年表和设定到底意义何在，为什么官方需要花如此之多的心思和力气来架构并且完善呢？其原因有两点。首先，一份详尽的年表，不但有助于观众理解高达的世界观和历史，还能为官方接下来的新作企划提供数不尽的灵感和故事。其次，官方将不少优秀同人作品纳入了官方的体系中，这么一来不但给予观众们一种参与感，也同时为高达系列的世界增添了更多优秀的想法和新意。从延展到环保概念的《GAIA GEAR》（小说，作者：富野由悠季），到以写实风格和精密设定引来极高评价的《Gundam Sentinel 艾莉斯的忏悔》，还有高达史上第一套（也可能是唯一一套）主角没有高达可驾驶的作品《机动战士高达外传——殖民星坠落之地》，都为观众读者们多方位地展示了高达系统的世界。



画面、音乐都非常出色的《机动战士高达Seed》

除了详尽的年表设定外，高达系列的机械设定也值得一谈。精致翔实的高达设定，实在是高达系列的一色亮笔。由于元祖高达诞生的时候，动画界尚处于超级系机器人横行的年代，因此概念源自于著名科幻作家R.A.海因莱因的名作《星河战队》（Starship Troopers）中，士兵所穿的小型装甲战斗服的MS甫一出现在人们面前，便吸引了无数的视线和目光。究其原因，还是在于高达不再是主角力量的象征，而变成了普通的和坦克飞机一样的“兵器”。这种现实主义正是高达成功的根源，从此开创了“真实系”机器人动画的时代。


风格突变的《机动战士Z高达》

除了优秀的设定和故事情节外，相当高的制作水准也是高达系列人气的根源所在。

质量，人气的保证

上面讲过，高达系列的设定异常完善和多样化，因此系列作品的背景和内涵[illegible]可以保证的，但是[illegible]制作上的质量也异常重要，否则同样会诞生诸如《机动新世纪高达X》那样的劣作。平心而论，以故事情节而言，《机动新世纪高达X》的水准并没有差到需要腰斩的地步，但是制作时节奏的失控，使得这部作品最终获得了高达系列史上最低收视率和最差商业成就的“名声”。不过这只是一个极端的反面例子，高达系列中剧情和制作俱佳的正面例子还是多不胜数的。其中最典型的莫过于1988年3月上映的《机动战士高达——逆袭的夏亚》。这部高达史上最初的原创剧场版受到了制作方的极度重视，SUNRISE公司为其花费了极大力气：画面异常流畅，坊间甚至一度盛传《逆袭的夏亚》的某些战斗画面达到了每秒48帧的高制作规格（甚至比欧美动画的标准还要高得多）；对战斗的流畅描绘，即使在今天也鲜有作品能与之比肩。而2002年放映的TV动画《机动战士高达Seed》，从制作方面来讲也算是一部佳作。虽然剧情方面备受指责，认为其对以前的作品参考过多，但是无论画面构成还是色彩运用，都可算得上商业化动画里的顶级作品。



热血化的《机动武斗传高达G》

除了画面，制作者也没有忽略其它方面，例如音乐、声优、角色和机体的设定等。音乐方面最为大家耳熟能详的莫过于《机动战士高达Seed》里的插曲“晓之车”了，其曲调深远悠长，悲伤华丽的曲风让人深深喜爱。就近年的几部高达TV动画而言，几乎每一部的OP或者ED曲都能在日本的流行歌曲榜单上占据高位。而声优，则是日本的专有名词，我们国内叫做配音演员。这方面也不需多说，看看历代高达作品的声优名单就可知道，几乎日本所有出名的声优都曾在高达系列里献声过。人设、机设方面也是如此，《机动战士Z高达》的设定人员名单里甚至出现了永野护的名字，他可是漫画界的大神啊……

谈完了设定和制作，再来回顾1979年放映的元祖高达，可以清楚地认识到20多年来制作方思想理念的转变。从最初这样一部作品开始，一个伟大系列的生命力和吸引力延续了下来，这究竟是怎么做到的？很简单，从一开始高达系列就是商业化作品，而并非

什么高雅艺术，穷则变、变则通。

随着时间而转变、发展

在高达的历史上，也有惨淡经营的《机动战士高达F91》《机动战士高达V》，甚至《机动新世纪高达X》这样惨遭腰斩的作品。出现这种情况的原因是多方面的，包括了时代和业界的变迁以及观众口味的转变。

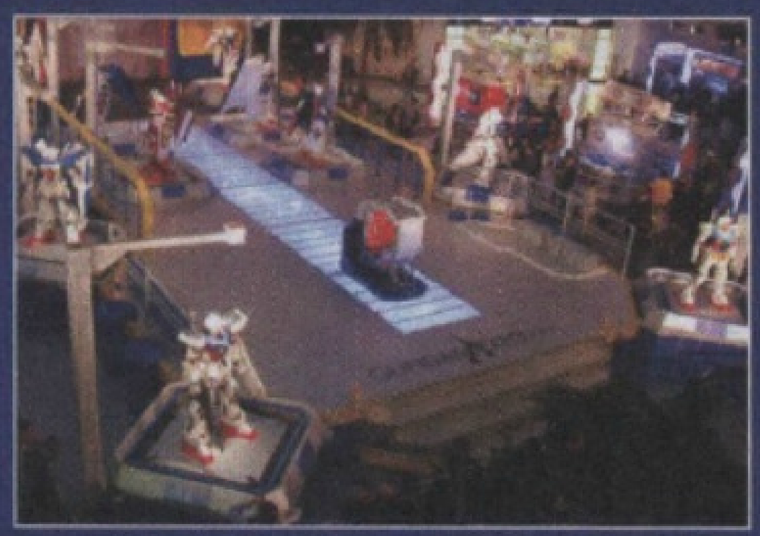
首先是时代的变迁。《机动战士Z高达》播映的1985年，正值日本的泡沫经济发展到顶峰，而真实系机器人动画的发展也同样如此，大量长篇、现实主义的杰作在80年代中期纷纷诞生。但是正所谓过犹不及，《机动战士Z高达》极度复杂、现实的刻画却并没有能够得到广泛共鸣，于是续作《机动战士Z高达》就一反前作深刻、严肃的风格，居然变成了一部主体色调明快还带着搞笑风格的动画。但关键问题在于，动画的不受欢迎其实与作品本身的风格没有太大关系，当时真实机器人动画的整体"恐龙化"才是根本原因所在。结果，《机动战士Z高达》风格的陡然改变使观众更加不能接受，收视率继续低迷。见势不妙的监督富野，决定在《机动战士Z高达》中段开始重新回到原本的路子上，因此造成剧情和风格的落差使得《机动战士Z高达》的风评简直惨不忍睹。可见这是一次失败的转变尝试。



制作成本越来越高的《机动战士高达Seed Destiny》

继《机动战士Z高达》而来的剧场版动画《机动战士高达——逆袭的夏亚》，成了高达系列中的一个分水岭。无论是高达系列的转变，还是高达迷的分化，这部作品都能成为一个标注时代的标杆。《逆袭的夏亚》几乎可被认为是UC纪元的终结作，讲述之后的年代的作品诸如F91、V，都属于被遗忘的正统高达系列。F91和V几乎只有在人们排作品年表的时候才会有所提及，而X更成了除初代高达以外仅有的被勒令中途停播的高达动画。从《机动战士高达F91》播放的1991年开始，直到2002年的超过10年里，高达系列的经典作品几乎都出自于OVA。除了OVA本身的制作效果比TV动画要精致许多的原因外，这段期间制作方对于高达系列风格的走向，在OVA上作出了不少尝试和实践。3部"08"系OVA基本上都摆脱了TV动画的影子，而各有各的特色和风格，乃至无一不是精品。


展示中的高达模型


在日本举行的电击高达模型大赛

但就动画市场而言，TV动画还是当仁不让的主打，所以在这低迷的10年间，高达系列先后3次在TV动画里作出不同的转变，这就是《机动武斗传高达G》《新机动战记高达W》和《机动战士高达Turn A》。"G"是脱离了高达系列传统风格的一作，根本就是一部非常热血的超级机器人动画；而"Turn A"则以奇怪的工业风格设定而备受指责；只有"W"达到了转变的效果，同时也为进入21世纪的高达系列指出了一条全新道路：高达动画的青春化和偶像化。此后的"Seed"和"Seed Destiny"在偶像化的精神上其实和"W"是一脉相承的。高达系列从此走上极度商业化，在内涵之外更重视视觉效果的道路。当观众们的人气转变为实质的利润后，高达系列的生命力自然也得到了无尽的延续。


极富青春偶像魅力的《新机动战记高达W》

商业化社会，尤其是在青年娱乐已形成真正产业链的日本，好的产品不仅有巨额利润，还要有巨额的投资。坊间传闻，《机动战士高达Seed Destiny》的单集制作成本竟然达3300万日元之巨，再加上宣传费用，最终数字足以让国内原创动画的投资相形见绌。而这些钱到底从何而来呢？

周边立即跟上

高达系列的利润则来自于以下这几个方面：播映、音像、出版、衍生产品。播映方面的票房收入、音像制品的贩卖收入不用多提，剧情小说、设定集、画集也是重要的收入来源之一。但是，动漫作品的最大利润点还是在于衍生产品。高达系列的衍生产品，最为闻名的莫过于由BANDAI出品的高达模型。这些高达模型甚至有了自己的专属名称：钢普拉（指高达的塑料模型，由于Gundam的塑料模型英文为Gundam Plastic Model，经由简化后，便成了日文中的Gunpla，中文译为钢普拉）。每年数十款新模型上市，再加上不断推出的各种版本，要说钢普拉为高达系列作品最大的收益渠道，这一点几乎没有人会怀疑。

话说初代高达播映后，收视率相当低，甚至堕落到必须压缩集数的地步。但是高达

系列仍然熬过了这一难关，最大的功臣还是周边产品。紧随动画推出的高达模型的热卖不但挽救了高达系列，同时还挽救了BANDAI公司。在初代高达播出之前，当时的BANDAI在田宫模型的挤压下，已经把模型的制作规模缩减到只做1/48的飞机和超合金机器人的地步。直到高达模型的热潮，它才起死回生，并一跃成为主流的模型生产商。


高达是Cosplay的保留主题

除了模型以外，数量繁多的其他周边也深受观众欢迎，例如首饰、扭蛋、衣物服饰等。其中值得一提的是衣物服饰。其主要分为两大类：Cosplay服饰和日常服装。高达系列一直都是Cosplay活动的重要支柱之一，笔者所参观过的任何一个漫展中，都少不了COS高达系列作品COSer的出现。国内COSer所穿的服饰基本上是定制甚至自制，但是在日本早已有官方发售的与动画中人物相同的服装。国内的动漫产业在这方面还未有涉足，也许得等到真正能市场与口碑双赢的国产作品出现后，才有资格来谈及吧。

周边，正是动漫作品的生命线所在。而现今的动漫作品似乎又发掘到一个更加大的“金矿”，这就是游戏。

不可忽略的游戏领域

对于动画出身的高达系列来说，游戏算是一个衍生产品，但是无论如何这一领域都是不能忽略的。ACG三位一体，游戏也是非常重要的利润来源。高达系列的游戏产品也有很多，从1986年在FC平台上出现的《机动战士Z高达Hot Scramble》起，各种平台的高达游戏多达上百款，类型也覆盖RPG、SLG、ACT、STG等；游戏平台也跨越了几乎所有的机种。而其中收益最大的，会是哪一个平台呢？

答案在近年来终于有了定论。没有任何游戏能够有网络游戏那样的持续盈利能力和影响力。除了像普通游戏一样给予玩家一个操纵自己喜爱的人物或者机体进行游戏以外，网络游戏还给予玩家一种人与人之间交流和角力的机会，因此网络游戏也就成为游戏界里最最不可忽视的一角。高达系列当然也不会放过网络游戏这个范畴，于是《Gundam Network Operation》（简称“GNO”）诞生了。

PC平台上的高达游戏可谓少之又少，而在网络游戏领域，高达网游却取得了不俗的成绩。GNO是一款多人战略网游，它以高达世界观里非常著名的《一年战争》为背景。在游戏初期，玩家的角色只是一名地球联邦军或吉恩公国军的舰长，也是一个小队的指挥官。玩家将指挥这支直属部队，自由地转战世界和宇宙各地，为自己所属的阵营赢得战果。从加入这个游戏开始，每个玩家将通过互联网与来自全国各地的无数玩家，共同参与和经历这场波澜壮阔的《一年战争》的每一段故事和情节。GNO的最大特色就是玩家在游戏中负责排兵布阵和进行自动化战斗的设计，不管玩家是否在线，系统都会帮玩家自动地进行游戏；同时自动积累经验和战果，充分体现GNO决胜于“战略”的核心。目前GNO已由中视网元引进代理到国内，被正式命名为《机动战士敢达在线》，即将开始国内公测。对于网络游戏玩家和高达系列的爱好者来说，这是一个令人激动的好消息。



由高达挑大梁的《机器人大战》系列



中视网元代理的《机动战士敢达在线》

展望和反思

纵观整个高达系列的发展和壮大过程，我们不难发现，该系列从一开始便是作为一个全方位的青少年娱乐项目而企划的。在完善详尽的设定下，辅以精良的制作，从而聚集人气；通过对同人作品的认定和承认，在增强观众的参与感之余，根据放映后观众的反映和市场状况不断尝试调整走向，而最终成就了现在的高达系列。另一方面，几乎在元祖高达播出的同时，相关的周边、模型也上架销售；其后高达系列更不断拓展衍生产品，杂志、小说、电影还有广播剧，高达系列涉足了出版和音像两大平台。再加上扭蛋、衣饰乃至其他周边，高达系列从中获取了多少利润呢？那只有天知道了。

无论在思想方面的人文探讨，还是在物质方面的利润收入，高达系列都完全可以作为ACG界的一大典范。到底什么时候我们的国产动漫能有一部类似高达系列的作品出现并获得成功呢？要怎样才能像高达一样经历1/4个世纪依然屹立不倒呢？这的确值得我们的动漫制作人深思。P



本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

中立酒馆地图兽族双兵营克制Sky流技巧

■吉林 Nemisis

相信兽族玩家在有中立酒馆的地图上对战，使用Sky流的人族高手都会有些力不从心的感觉。特别是大法师配合兽王二本的一波压制，随后男女巫，民兵带塔的强猛Rush都让本族英雄开局、二本出牛头成为习惯的兽族玩家时刻透不过气来。"大软"今年第18期刊登了xiaOT使用兽族破解Sky流的打法，笔者根据自己的心得，也来谈谈怎么在中立酒馆地图上使用兽族来克制Sky流。

大家应该清楚Sky流的特点：1.先放伐木场速升基地；2.双英雄压制拖延对手二本建筑；3.四农民快速抢修双神秘圣地。本战术相应的克制方法就是：1.先放下战争磨坊，中立英雄开局速升二本；2.双兵营无需二本建筑；3.双兵营、双中立召唤系英雄压制人族神秘圣地的建造。以下笔者就以TurtleRock地图为例展示这一战术的具体流程，望大家指正！

首先以战争磨坊→兵营→地洞→祭坛的中立英雄开局，一农民向近点探路后奔向酒馆准备雇佣中立英雄。期间生产一个大G并放下第二个地洞。祭坛一好马上雇佣黑暗游侠（前期兽人步兵少且对手无法驱散骷髅），升级黑暗之箭在大G配合下快速MF，在二本升级完毕前可轻松依次MF掉两处绿色点和一处黄点（黄点最好MF家附近的，这样方便英雄回家买药）（图1），MF中可用骷髅探明人族基地位置。家中木头一够，马上升级基地，继续生产大G跟随英雄MF，二本升级一半左右时放下商店和第二座兵营，人口上限补至40。二本快好时，英雄买好药膏给少血的大G补血同时赶往酒馆，此时应该有四个大G和少量骷髅。二本完毕第一时间雇佣第二英雄（建议火焰领主）奔向人族老家（图2），同时家里开始暴猎头，不断补人口。赶到时农民伯伯们应该正在抢修双神秘圣地，集中火力先打建造它们的农夫（阻止对手建造神秘圣地的同时还能增加骷髅数量），摧毁圣地。对手如果回防，步兵数量应该是5～6个，在骷髅和炎魔特别是双兵营后续猎头的加入下，单兵营的人族肯定无法和你抗衡，在猎头和双英雄的齐射下，人族的大法和兽王往往疲于奔命。对手要是民兵起义就Hit&Run，依靠猎头压制住人族后，可再造两部投石车（图3），这样即使对手在家里抢修出神秘圣地造出几个男女巫也于事无补了。


图1


图2


图3


图4

注意几点：1.二本升级途中不要忘了建造第二座兵营、人口以及商店（图4）。2.第二英雄出来后一定第一时间奔向对手基地，打掉建造中的神秘圣地就相当于胜利一半了。3.二本时人族要想带兽王来拆你地洞逼你回城，没关系，马上拉上所有采木的农民抢修受攻击的地洞，其他农民平均分布到各个地洞中，在对方的家里随着骷髅的增多和炎魔的分裂以及双神秘圣地的流产，回城是他唯一的选择。

此战术不但对Sky流有效，用来对付攀科技的暗夜吹风流、不死小狗转三本纯毁灭都有不错的效果。其精髓就是通过速升二本后双英雄快速精准地压制摧毁对手科技型建筑，继而利用双兵营暴兵上的优势击垮对手。任何战术都不可能绝对有效和完美，往往因具体情况而异，但只要掌握了它的精髓反复练习并能临场随机应变，相信广大兽族玩家一定可以对Sky流说"不"！

实况足球之切尔西4-3-3阵型心得

■四川 秦国强

4-3-3一直是巴塞罗那和切尔西所使用的阵型，因为它在保证后场防守的前提下，为前场提供了最大的进攻支援。对于4-3-3来说，两翼齐飞是最大的特色，无论是下底传中还是中路回敲，都是非常有效的进攻方式。下面笔者就针对切尔西的4-3-3阵型谈一下心得。

在PES中，切尔西的默认阵型为4-2-1-3（如图1），该阵型的特点是多变，进攻时既可从中路向两边延伸，扯开对方的防线，也可在边路被盯死的情况下，强打中路。新的赛季，阿布拉莫维奇为切尔西带来了舍甫琴科和巴拉克，球队中前场的实力达到了空前的高度。为了更好地利用舍甫琴科和巴拉克，笔者为切尔西制定了新的阵型：4-1-2-3（如图2）。后防线用布里吉顶替转会离开的德尔奥诺，特里和卡瓦略居中，费雷拉仍然担任右边后卫，马克莱莱依旧扮演后腰的角色，兰帕德和巴拉克担任球队的左右前腰，三前锋为罗本、舍甫琴科以及德罗巴（如图3）。由于本阵型为单后腰，后防的压力会比较大，所以要为球队定下一个总的战术：防守反击。或许你会疑惑，这不是和三前锋的进攻打法相违背？且听笔者细细道来吧。



图1

图2

图3

首先在快速设置栏中选择防守反击（如图4），但只是这样做显然不够，下面还要对一些细节进行设置。在球队战术中，需要注意的是区域紧逼和防守反击这两栏，笔者都是选择的A，因为该阵型是采用三前锋，所以前压无需选择A来大量消耗后场球员的体力，又因为切尔西的四个后卫中特里、卡瓦略和费雷拉都具有掩护补位的能力（如图5），所以对越位陷阱也无需做过多的要求，这样设置的目的是为了最大限度保证后防球员有充足的体力完成防守任务（如图6）。接着还要对个人球员进行设置，两个中后卫中，特里的敏捷性较高，速度较快，所以选择他来盯防对方前场的核心球员（如图7）。对于盯人的强度，笔者认为需要根据实际情况而定，如盯防图中的埃托奥，就最好是选择进攻性（如图8）。而卡瓦略防守能力较强，补位能力出色，选择他来拖后保护。由于身处左中卫的特里要盯防对方的核心球员，所以左边后卫的布里吉也需要对其留下的空位进行补位，因此布里吉的盯人设置选择协防补位（如图9）。最后在防守强度上，还需要把马克莱莱和巴拉克设定为高强度，前者因为是球队中场最后的屏障，在球队中场全力进攻时，中场只剩下他一人，其防守任务非常艰巨，而后者是因为其出色的身体平衡在防守抢断时具有优势，同时也可缓解马克莱莱的防守压力，解放兰帕德。这套阵型采用的是三前锋，在进攻方面是有保证的，但由于中场只有三名球员，防守能力不足是其致命的弱点，所以玩家在采用4-1-2-3时，在中场要尽量避免出现传球失误或出球不果断被对方断下的情况，中场球员应该在后场球员的协助下，通过不断地后场倒脚传球，让对方的球员不断前压，从而拉开对方阵型的空档，玩家要多通过观察小地图来找到对方防守的空隙，及时分边或向中路球员传直塞球。到了前场，玩家的发挥空间就多了，罗本在边路的突破，舍甫琴科以及德罗巴的在中路的强力冲击，对于对方的后防线都是终极考验。当然不要忘记，切尔西现在拥有两门“大炮”了，兰帕德和巴拉克的远射绝对是摧城拔寨的利器，如果遇到那些铁桶阵，尝试一下远射，绝对是个不错的选择，毕竟要同时守住两门左右齐开的“大炮”对于任何一支球队来说都不是一件容易的事吧。P

图4

图5

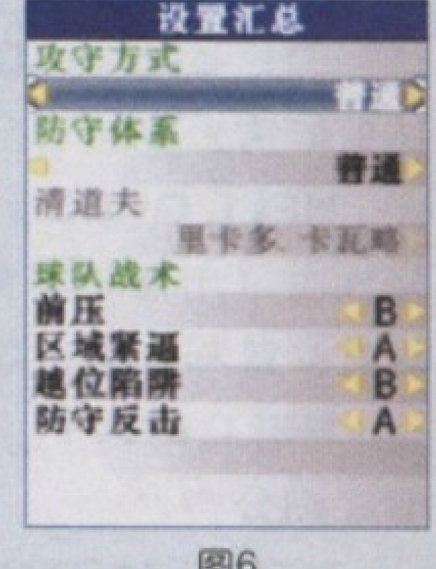


图6

图7

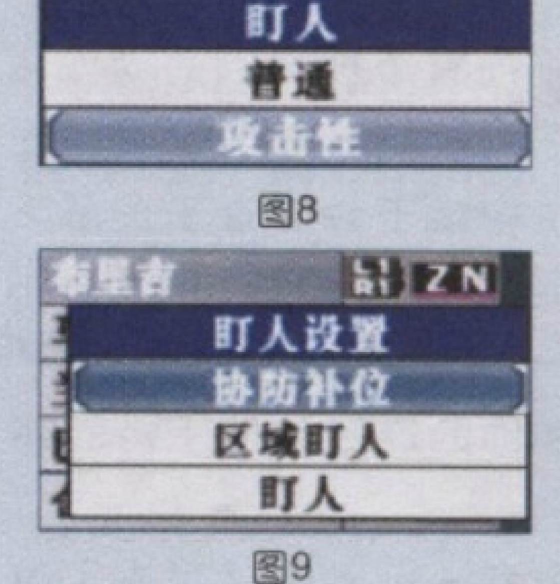


图8

图9

《鬼泣3 Special》皇家护卫“一闪”时机的研究

■江苏 DevilMaster

皇家护卫是一个需要累积手感的职业，而且在DMD难度下没有什么特别优势可讲。但该职业的“一闪”却有着极大的威力，在一下秒杀四五个杂兵后可将评价快速提升。下面根据我的经验向大家介绍一下如何抓住“一闪”的时机。

HELL PRIDE：通常成群结队出现，建议把他们引到一条直线上（当然不是绝对的直）再“一闪”之，可快速提升评价。至于时机的把握就要靠耳朵

了——在他挥刀发出的吼声即将结束的瞬间，就是最佳的时机，成功率超过90%。

HELL LUST：通常是从远处加速后再进行攻击，有时十分麻烦，会中断玩家的连击。其实，对于他的“一闪”时机也很好把握，也是在冲过来时怪声结束的一刹那。但前提是他原先的攻击判定要击中你。

HELL SLOTH：我这下真是无语了，就连他也是在“DIE”喊完的瞬间下手比较好，不知是不是HELL系列的怪都可依靠声音来判断出“一闪”的时机。不过，不推荐只靠“一闪”杀他，在DMD下你会知道这样做很惨，毕竟这不是《鬼武者》。



皇家护卫是一个上级者向的职业

HELL GREED：会召唤HELL PRIDE，本身则用棺材横向攻击（用得不频繁），时机是在棺材的尖端离你还有一段距离（目测大概是攻击范围圆周的1/12——将我自己的反应延迟和按键延迟算进去了，才得出的1/12这个结果）。

HELL ENVY：又是得靠声音，和SLOTH相似，也是在即将喊完“DIE”的时候。不过ENVY的声音有些小，须仔细分辨。

HELL WARTH：他唯一的攻击方式就是自爆，也就是说它唯一的攻击后就挂了，也就没有对其使用“一闪”的可能了。

HELL GLUTTONY：他在喷沙准备时会“喔——呃——”（好猥琐的声音）叫，在“呃”的音调最低时再过0.1～0.3秒时即可“一闪”之。有些难把握。

BLOOD GOYLE：若是距离较近（跑1～4步的距离，具体的自己实践），可在他的嘶鸣声调由高到低变化的瞬间下手。如果较远且在其攻击范围内，可在嘶鸣声消失的瞬间攻击，距离是离你1～2步。不过，对于他不推荐用“一闪”，还是常规方法保险。

ENIGMA：又是一个远程攻击的家伙，他有个很特别的动作，就是你若靠太近，他会后移（不是所有弓箭手都会后移，但在外形上无区别）。“一闪”的时机就在他发出的光束离你大概有半步的距离，这时声音会变低，建议用无限魔人装变身后多试试，这样被击中就不会硬直了，总之，远程的攻击“一闪”是需要手感的。顺便说一下，即使打出了“一闪”，也只是瞬移到他前面而已，因为一般情况下他和玩家保持的距离较长。

ABYSS：手持镰刀的家伙，看起来“一闪”的诀窍和HELL PRIDE类似，但实际操作有些差异。他的吼声不好判定，从目测来看，你若正对他，当他和你的连线与他手持的镰刀成45度左右时出手，具体是多少度，自己试试看。

ARACHNE：蜘蛛怪主要有两种攻击方式——若是冲过来，就可在它攻击的吼叫声音结束瞬间下手；如果在它跟前，当它的前肢挥舞下来，与竖直方向呈30度角就可攻击了。不过它的吐丝好像是无法闪的（个人的感觉）。

DULLAHAN：就和游戏里文档说的一样，必须从后面攻击。如果从正面就算“一闪”成功也会被其盾牌挡住。总之是个不值得使用“一闪”的杂兵。

一级技能“一闪”就已经有较强的实用性

SOUL EATER：和上面一样，几乎没有办法“一闪”，还是常规方法来打吧。

国际象棋篇

DAMNED PAWN：攻击速度慢，有比较大的破绽。只要在他的双刀摆到朝下开始抖动时就可攻击了。切记，是开始抖动的时候，晚了就不行了。

DAMNED KNIGHT：有两种攻击方式，一种是挥头，可在嘶鸣声变到最低点时“一闪”；另一种是从上往下砸，不好把握，在你头上一点距离时就可以了出“一闪”了。

DAMNED ROOK：没有对其“一闪”成功过，望高手指点。

DAMNED QUEEN：直线攻击，比较好把握，在离你大概一格棋盘距离时就可以了。

DAMNED BISHOP：建议近身时，在他身边的两个火球之间时“一闪”。如果发射出来火球，那么就在火球离你一步时“一闪”。

DAMNED KING：不愧是国王，不能“一闪”他。P

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《三国志11》（中/日文版）（Romance of Three Kingdom 11）VAN版全功能修改器1.05.913版

本版支持最新中文版和最新日文PK加强版资料片的修改。

《三国志11》（中/日文版）（Romance of Three Kingdom 11）VAN版全功能修改器

《三国志11》（中/日文版）（Romance of Three Kingdom 11）v1.1升级档覆盖版

FIFA 07 DEMO版游戏模式配置修改器2款

《黑帮之地》（Gangland）官方繁体中文汉化包

《烈火雄心3》（Fire Department 3）官方繁体中文汉化包

《战地2》（Battlefield 2）v1.4升级档光盘补丁

《战地2全系列资料片》（Battlefield 2 Euro Force & Armored Fury）v1.4升级档光盘补丁

《风色幻想5》（Wind Fantasy 5）繁体中文版转简体中文版补丁

《战争行为——严重叛国》（Act of War:High Treason）v1.1升级档光盘补丁

《战争行为——严重叛国》（Act of War:High Treason）v1.1版汉化补丁

《地牢围攻II——破碎的世界》（Dungeon Siege II:Broken World）游侠论坛精华补丁集

本补丁集包含了游侠论坛《地牢围攻》全系列专区的全部精华，内含2款修改器、数款实用补丁和游戏MOD。

《冰球2007》（NHL 07）光盘补丁

《蓝色天使队》（Blue Flow）繁体中文版光盘补丁

《战争的真相》（Faces of War）光盘补丁

《海盗时代——加勒比传说》（Age of Pirates:Caribbean Tales）光盘补丁

《乐高星球大战2——原创三部曲》（Lego Star Wars 2:The Original Trilogy）光盘补丁（附带属性修改器2款）

《洛杉矶倒霉日》（American McGees Bad Day LA）光盘补丁

《万兽之王4》（Master of Monster 4）繁体中文版光盘补丁

《富甲天下4》繁体中文版v1.35升级档光盘补丁

《断剑——死亡天使》（Broken Sword:The Angel of Death）光盘补丁

《牛仔侠盗》（Call of Juarez）光盘补丁

问题交流《泰坦任务》客座专家：fly

问：如果有2台电脑全安装了《泰坦任务》，我今天在这台电脑玩到某个进度，改天需要在另一台电脑继续游戏时，如何才能在另一台机器上读取我练了一半的人物资料呢？

答：其实很简单，只要把桌面/我的文件/My Games全部复制到另一台电脑里就可以了。不过需要注意的是，2台电脑上的CD-Key需要一样，如果不一样的话，就需要执行Regedit去修改序号，统一CD-Key的情况下Copy文件就可以了。

问：玩普通级时，在第3章最后的洞穴中得到一个玉雕像（任务用品），请问是什么任务的啊？

答：玉雕像是“富有的收藏家”的任务用品，接任务点在志丹村。

问：请问第3章那个三姐妹的任务如何解，我没找到第3个呀？我找了很久也找不到泾河沼泽呀。还有长安城内有一扇门就是被这个泾河谷所封锁而进不去，是要解了这个任务才能进么？

答：长安那扇门是去见了黄帝，打完火牛后沿着路回去才能从另一边打开。此外，还有一扇有人守着的门，也是你回来后他才让你过去，接下来就快打泰坦了。第3个姐妹和第2个在同一幅地图中，距离不远，第2个在偏左边，第3个在右边，清掉所有虎人就能见到了。

问：请教一下，九头蛇的位置在哪呀？玩到传奇了，还没见过，有人说是在雅典湿地，可是小弟在那边绕了好久都没见到，请指教。

答：九头蛇的位置就在任务“迷路的斯巴达人”的那个沼泽，大概在中间偏右的位置，有一个被石头围起来的地方，还是很好找的。

林晓： 有读者来问为什么《艾泽拉斯传说——我们的魔兽世界》在第17期与第18期上的标价不一。制作17期的时候读者俱乐部尚不知道能给大家拿下多少折扣，所以刊登的是全价。而第18期上给出的价格是打过折的。按照17期说明全价购买这本图书的朋友，你可以选择让读者俱乐部退还多余的书款，或者让读者俱乐部用挂号信给你邮寄图书（多寄的钱就作为挂号费了），读者俱乐部咨询电话010－88118588－8000。《艾泽拉斯传说——我们的魔兽世界》定价29.80元，在《大众软件》读者俱乐部购买为26元，免邮费。但如果要求挂号，则需另加3元挂号费。汇款地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦4层414室读者俱乐部收 邮编100036。请在汇款附言上注明是购买魔兽小说集。还有要记住，千万别写林晓收！



■北京 星河

考试圆满结束，估计“通过”是不会有什么问题的。杜晓林匆忙返回游戏里，同时狼吞虎咽地吃着电话叫来的简陋午餐。

没想到这一次才多少有点历险味道——

杜晓林刚在“人间”夺得了那两把熟悉的钢刀，还没走上大路，就被两名躲在灌木丛中的捕快喝住。看来已经普遍下达了通缉这名杀人要犯的命令，各处关口都加强了巡逻。这两个乳臭未干的小家伙自然挡不住杜晓林，他轻身纵起，从他们头顶掠过，然后迅速消失在旷野之中。

旷野也不平静，巡捕手中的灯火星星点点，人声中夹杂着犬吠，仿佛四下都潜伏着危机。虽说暗夜荒郊能够让杜晓林躲得一时，可长期不接近城市，也就无从补充给养。杜晓林第一次感到有些寂寞，无意间走近了通往“天堂”的大门。

一线光芒从通道那一侧洒泻过来，晃得杜晓林有些睁不开眼。

杜晓林不喜欢“天堂”，那里阳光明媚，所有玩家都一个个在旷野里孤独地行走，一种极尽伤感的音乐在耳边不停地回荡。每次在那里玩完，杜晓林都发现自己已泪流满面。

杜晓林更喜欢“地狱”的感觉。那里没有任何音乐，唯一的音响就是杀人时刀锋砍在脖颈上骨头碎裂的声音，以及如注的鲜血喷射出来的嘶嘶声。

不知道是因为这里有一种特别的场，还是因为刚刚摆脱追捕过于疲惫，杜晓林一时不敢轻易出招杀人。太阳并不很毒，但由于四周一片旷野，所以还是有些刺眼。杜晓林眯起眼睛，注视着远方走来的那个黑点。

那家伙几乎是个瞎子，走到杜晓林眼前都没看见他。杜晓林伸出腿去，对方很难看地来了个狗啃泥。“不好意思……”对方嘟嘟囔囔地爬起来，杜晓林一伸腿，他重新摔了下去。

“这么窝囊，还混什么混？”

“我是新来的，总得慢慢练嘛。”那人比划了几个动作，亮出一堆数据示意。

“知道我可以杀了你吗？”

“别别别！”对方连忙求饶。“我猜您这么高级别的，肯定是靠虚拟挣出的身家，可我是靠在外面练的。”

所谓“练”，指的就是不通过虚拟状态，而靠操纵鼠标或者键盘来加强游戏人物本领的陈旧方式，最先进的也超不过语音方式。杜晓林“查看”对方一下，发现他果然是“练”出来的。

“为什么不用虚拟？”

“爸妈不给买装置啊，怕我耽误学习。”这家伙十分善谈。“我是偷着进来的，我的电脑上还同时开着平面几何的习题窗口呢。”

杜晓林心中冒出奇怪的感觉：对方有父母，所以受限制，使他有一丝快感；而对方有父母督促，同时也是关怀，又让他深感嫉妒。

“那你游戏的钱呢？”

“都是我省下的零花钱。”

杜晓林动了一丝恻隐之心。“那你说怎么办？让我白白放弃这个长能力的机会？”

“您不在乎这点的。”

杜晓林确实不在乎，对方这点“肉”太少。

“那你说怎么办？”杜晓林有一种猫玩耗子的快感。“就这么放过你？”

“您的恩德我永生不忘。”

“这话对不少人说过吧。”杜晓林又举起刀。“再说我不希望别人记住我的恩德。”

“别杀我！千万别杀我！”对方声嘶力竭，显然没装伪造装置，但实际音量应该很小，想必是怕被隔壁的父母听见。“您让我干什么都可以！”

“干什么都可以？”杜晓林慢慢地把刀放下，似乎真在思索。“那好，让我想想。”

就在李可鲁向杜晓林低声哀求的时候，考试中心正在研究对后者的处理决定。

“自从有了虚拟考试，还从没发生过这种事情，一定要严肃查处！”

结果很快就出来了——姓名：杜晓林；处罚：该课程考试成绩取消，同时取消远程考试资格；原因：在考试中使用虚拟方法作弊。

在这款游戏当中，每一名职业游戏者都有一块自己的独立空间，或者谓之曰“家”或

"自己的世界"。在这片空间里，你可以自行设计场景，随意安排一切。当你不愿再与外界发生接触时，就可以退守家中，以主宰一切的方式继续游戏。在这里，你就是上帝。当然，你也可以邀请他人来"家"中作客，但客人惟一的选择就是遵守你的一切规则——他也不可能逾越这些规则。

杜晓林的空间尤为独特，他不像有些玩家，天马行空地构想出许多现实生活中没有的场景，而是完全按照实景布置起来的世界。这个空间中出现的每一个人和每一件东西，都是外面世界真实存在的。由于杜晓林的活动只能借助轮椅，这就使得他格外珍惜这些看起来酷似真实的环境。在他看来，这些环境就是他对外面世界的理解，就是他所不可能具备的某些行为的延伸。

杜晓林放走李可鲁之后，急忙返回他那块并不开阔的空间。现在的"家"太小了，但杜晓林会让它再扩大一些！刚才他与李可鲁，已达成了一桩交易。

在进入"家"门之前，杜晓林瞟了眼门外的乌合之众。在众多个人世界之间，总有一些孤魂野鬼般的玩家在游荡。他们一般是被剥夺了自己世界的人，或者拥有自己世界仍不甘寂寞的人，在这里明火执仗打家劫舍，或者等待那些自以为自己世界固若金汤的人邀请他们去踢场子。

有些人的世界是苦心经营出来的，而有些人则是靠抢夺别人的。杜晓林在外面杀人不眨眼，但他的世界却是自己精心构造的。

也许很快，他杜晓林就要带着一群人来自己的世界中杀人。他要眼看着自己安排好的世界，被一群黑帮毁掉。

而他，就是这个黑帮的首领。

三

李可鲁走在去学校的路上，午后的阳光有些燥热。

"眼睛朝前。"——李可鲁就老实地目光前视。

"往两边看看。"——李可鲁就听话地左右摆头。

"那个是你同学吗？"杜晓林注意到李可鲁的目光在前方左侧的少女身上停留了几秒钟。

"是。"李可鲁轻声答道。

"离近点和她说话，来个特写。"

李可鲁凑上前去，瞪大眼睛和那个女孩说话。那女孩十分惊讶，一把推开李可鲁。"干什么啊你靠这么近！"

"好吧，联系暂时到这里。"杜晓林通过耳机告诉李可鲁。"你开着视听捕捉器，但别说话。一会儿到学校找个没人的地方我再联系你。"

根据上次杜李之间达成的协议，李可鲁以后上学时必须携带并开启视听捕捉器（由杜晓林提供资金购买），采集他的学校场景和同学形象，以供杜晓林建造自己的世界使用。而杜晓林也不亏待李可鲁，定期为他"购置"游戏中的一些装备，并答应在合适的时候帮他筹建自己的世界。李可鲁心里清楚，杜晓林要走他那些同学的资料，绝对不会把他们当王子和公主对待，结局肯定是血光四溅，甚至可能更坏——其实这一点杜晓林早就明说了。但李可鲁安慰自己：这些不过都是虚拟的行为，无关宏旨，干脆就当不知道好了。

假如说李可鲁的猜测就一定是杜晓林最初的想法，那显然有失公正。开始杜晓林的思路并不清晰，相反倒十分模糊，比较明确的想法只是想看看学校。杜晓林从没亲眼见过学校，那些出现在教学电影里的情形总让他觉得不够真实。自从在学龄前被确诊残疾之后，杜晓林就不得不终日自学，并通过网络考试检验成绩，因此他很想看看真实的学校是个什么样子。

李可鲁踏进校门，杜晓林的眼前豁然一亮。五彩缤纷，花的海洋，一张张笑脸扑面而来。随着铃声一响，大家带着"嗡嗡"声涌向各自的教室。但就在这时，杜晓林听到了另外一声铃响——那是来自外界的真实铃声！他腾出一只眼睛去查看，发现是考试中心的来信。他只瞟了一眼，就一下愣在了那里。

来信告知杜晓林处理结果，而且通知他明天上午不必再参加考试。

"我得把视听捕捉器关了，教室里有检测装置。"李可鲁不合时宜地插进话来。

"关吧。"杜晓林尽量平静地说出这句话，然后趁着眼前黑下来之前，一下把屏幕弄成了血红，那些还没来得及走进教室的孩子全被染成了红色！杜晓林恨不得把屏幕都给砸了，只可惜在这个时代没得可砸，因为所谓"屏幕"只不过是空间中的一具三维投影。

在通往"家"门的道路交叉口，杜晓林寻找着合适的黑帮人选。整整一个下午，他已经让"学校"的设计初具规模，人员也各自安排妥当。对于李可鲁来说，采集图像信息只是短短的一瞬，但电脑分析的时候，却可以慢条斯理地把它们一一摊开来予以清晰描绘。于是，在杜晓林的世界里，就出现了一所逼真的"学校"。但是，他马上就会把这里变成一个屠场！

是你们逼我的！是你们逼我的！即便旁边没人，杜晓林也不肯把这话吐出口，而是在心底咬牙切齿地诅咒。

杜晓林不想让那些追随他的黑帮分子知道这是哪里，所以他利用他的技术和手段，采取了类似绑架的方式，把他们一个个带进他的世界。那些刚刚被杜晓林纠集起来、还在松散队列里开着粗俗玩笑的家伙们，只觉得眼前白光一闪，接着就进到一个崭新的世界里，心中多少有些惊惧和恐慌。

在他们面前，是一个脸上纵贯了一条刀疤的人。所有的人都坚信，这一定是一名出狱不久的职业罪犯。

而他，马上就要带领他们大开杀戒了。

第二天上班时，刘思桐总觉得心里有什么事情放不下。他稍微想了想，才想起是杜晓林的事。说实话，取消杜晓林的资格，让刘思桐的心里有些忐忑。当他发现这位杜晓林就是那名肢体残疾的少年时，他的心就更不安了。

"也许我们应该教育和帮助他……"刘思桐不知道怎么说才好，结果话就有些生硬。

"可这个应该由他所在社区的警察管。"方东新不以

为然。"学生应该由学校来管，非学生应该由警察来管，现代社会是有良好分工的。"

刘思桐苦笑。"怎么？不同意？"方东新问道。

"不是，我想起我小时候了。"刘思桐解释道。"我初中毕业那年，正赶上人口高峰的末班车，高中招生十分紧张。教育部门努力了半天，还是有2万人没学上。当时全市如临大敌，市长办公会就在中招现场召开，市公安局长逼迫教育局长再想办法招个1万人左右，否则——'你把2万名未成年人都放到街上我受不了！'"

"呵呵，那就有可能是2万名候补小流氓啊。"方东新也想起当年中考时的情景。"但现在毕竟不同了。"

玩笑开罢，刘思桐还是觉得不妥。他心想：学生学校来管，非学生警察管，那要是中间出现空档怎么办？

刘思桐本想亲自到警察局走一趟，查查杜晓林的情况。这些情况是保密的，教育部门无权从网络上查到。但想想还是算了，毕竟与自己无关，管得太多反而会让人奇怪和反感。

其实刘思桐错了，假如这时他去警察局，也许以后的历史就会得以改变，也就不会发生那些令人震惊的事件。

在警察局里，局长正面带愁容地召见一名部下。"我们刚收到一封信，但无法查出对方的真实身份，是从不使用实名制的地下网吧发来的。"局长对卢正明说。"这封信说了一个重要问题——你先看看信。"

局长让电脑屏幕转了一个角度，卢正明开始看信，没想到越看越惊讶。里面有很多网游术语，幸好他早年也是网游出身，所以大体能明白。现在卢正明才明白局长为什么要找他。局长小时候也玩网游，但从那以后网游又有了不小的变化。

这封信的作者是莫铁二中一名14岁的学生，他每天晚上都要登录那款名为"世界"的网游。他毕竟还在上学，因此耗时不多，也就没建立什么自己的世界。但他经常去挑别人的世界，不管成功与否，反正多些经历。

昨晚他刚往混混市场上一站，就被人征召前往一个世界挑局。他答应的话音未落，更没来得及多问什么，就觉得眼前亮光一闪。再睁眼时他不禁在心中连声叫苦：眼前的场景如同他每天都去的学校。

玩网游的目的之一就是为了摆脱现实，卢正明很理解这位少年的心理。据说没有一个警察爱看警匪片。

这一段描写十分细致，在卢正明眼前甚至浮现出一段相当细腻的场景：

主人公把他绑来不是让他读书，而是让他杀人。那位面带伤疤的老大一声令下，所有玩家就不由自主地挥刀扑向手无寸铁的学生！

他也如同被牵引着的木偶一般向前冲去。他咬紧牙关闭紧双眼勉强砍倒了两个男生之后，再睁眼时，眼前是一张如花似玉的女生的脸。

他实在下不去手，那是他的同班同学。就算不是他的同学，他也同样下不去手。这时他身后的刀疤脸走上前来，一脚把他踢到一边，然后手起刀落……

据这孩子说，在最后的关头，他实在不想看见那把刀落下的情形，因此他作出了一个最不需要负责的选择——他在网游里"昏"了过去。

卢正明叹了口气。但是信还没有完，他继续往下看。

事后他越想越怕。不只是因为那个老大异常残忍，还因为屠杀场所和对象的诡异。那些场景和人物绝不是偶然拍摄的，似乎都是刻意寻找并精心制作的。那么这个人对这所学校和这些同学有什么深仇大恨呢？

他开始怀疑那人是他的某个同学。就算他不是为了发泄仇怨，只是图方便才让学校做屠场、同学做鱼肉，也同样相当危险。这至少说明他的心理有些异常——一个人居然能如此残忍地实施犯罪，而且这个人还就在他的身边。

他害怕了，这就是他写这封信来的理由。

"他没写自己是哪个学校的"，卢正明向局长诉苦，"这可增加我们的难度了。"

"我给他回了信，请他告知身份——至少告知学校。但信被退回来了。"局长的表情有些无奈。"我相信他本来是打算告诉我们学校的，但一慌给忘了。我还在等他，也在让人尽量追踪来源。不过咱们也得想想别的办法，双管齐下。"

卢正明知道"别的办法"指的是什么。这种事他以前常干：化装登录网游。

"我们必须找到那个心态异常的孩子——或者是大人！"局长正色道，"这是我们的责任。"

在局长与卢正明刚开始交谈的时候，杜晓林还在酣睡。上午他曾试着登录考试中心的网站，但被礼貌地拒绝了。他愤怒地关上电脑，蒙头重睡。时近正午，他才再次从床上爬起来。

下午的工作依旧，学校的风景和学生的面目越来越完善了。直至黄昏时分，他才恋恋不舍地放掉李可鲁。

新一轮屠杀马上就要开始了！

（未完待续）



电脑能做些什么？

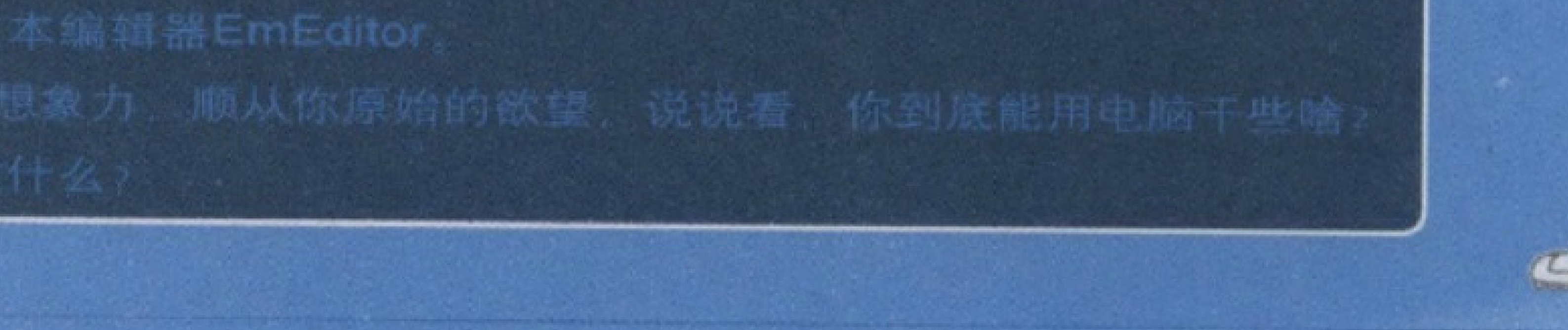
■晶合实验室 小虫

小虫，10年前放假回家，和一位不太懂电脑的老友聊天。

“可口可乐的配方很神秘，到现在科学家还搞不懂里面都是什么呐！”

“不可能吧，现在电脑那么发达，拿来随便分析一下不就出来了……”

这就是不懂计算机的人对电脑的期望。在他们看来，电脑就像上帝，什么都能做。



电脑能做什么？没有软件的电脑只是一堆电子垃圾，有了软件又如何？其实软件也不是最重要的，而最重要的是使用软件的人能拿它做什么。

小虫搜罗的软件有数千个，上到编程设计，下到黑客软件，在硬盘里有几百GB大，用得最多的却是文本编辑器EmEditor。

现在发挥一下你的想象力，顺从你原始的欲望，说说看，你到底能用电脑干些啥？你觉得电脑到底可以做什么？



1.人机一体派

网友 秋水夕阳：

工作、学习、娱乐！

网友 hey：

我坐在电脑前就感到一种满足……电脑对我不是用不用的问题了，而是有没有的问题。只要有台电脑在我面前，我就安心了。

网友 elephant：

想当年，做梦都想要一台电脑，想着电脑可以干这干那。后来有了电脑，也就那么回事：看看电影、玩玩游戏、聊聊天。再后来有一次出差，那地方没有电脑，网吧也没有。2个星期回家后，第一件事就是打开电脑。现在是没什么千万别没电脑，有点儿“机在人在，机亡人亡”的味道。

网友 仗剑游侠：

这个问题问得简直多余。我们不如问问，离开电脑我们还能做什么？

网友 米老虎：

太多了！现在电脑除了不能生孩子、做饭，剩下的都能帮我做。娱乐、工作、学习、找资料……样样都行！

网友 出门被狗追：

电脑能干什么？古人云：电脑中自有黄金屋，电脑中自有颜如玉，电脑中什么什么……我嘛，学习第一、工作第二、娱乐第三，了解自己感兴趣的咨询，顺便认识一些朋友等。总之一句话，电脑不是万能的，没有它又是万万不能的！

网友 Cartoonfan：

电脑……说起来就像一个外置USB接口的大脑。总体来说，我的大脑更多的是负责形象思维，而逻辑思维大部分交给电脑。所以，没了电脑我就没法活下去了。

编辑 小虫：“人机一体派”网友往往有强烈的计算机依赖症和上网强迫症。对他们来说，电脑的作用被无限夸大。电脑对于他们而言已经不是一个工具，而几乎是生活的全部。其实有没有电脑，生活都会在现实世界中继续。建议这部分网友关上电脑去远足，体验一下没有电脑那部分生活的精彩。

2.角色扮演派

网友 崇拜约书亚：

软件可以无限增多，机能可以无限拓展。这样看来，用电脑什么不能干？看过Clamp的漫画《人形电脑天使心》吧？未来社会电脑连老婆都能当了，吓你一跳是不？软件也是同样。

网友 鱼儿皓：

其实也干不了什么了……

有时拿计算机上的小花招哄哄女孩子。计算机是我们的工具，也可以说是我们的伙伴，起码在孤独的时候有计算机在陪伴你……

网友 浅色回忆：

电脑——实现梦想的阶梯。我可以是手执长矛的小兵，也可以是手握令旗的将军；我可以登上月球，也可以深入海底；我可以创造一个城市，也可以在其中生活；我可以和几千公里外的人交流心声，还可以看到大洋彼岸的日出。

网友 空心竹：

每个人，每个职业，都有自己的理解吧？作为一个大学生的我来说，就是一个做侠客的梦，一个拯救世界的梦，一个改变历史的梦，一个平凡而夸大的梦……而电脑就是在用另一种方式将之得以实现。

编辑 小虫：醒醒！在电脑上“登月”能有亲自踏上月球同样的感觉吗？在电脑上真能体验海上日出的壮丽吗？脚踏实地努力工作吧，梦想总有实现的一天。电脑嘛，空闲时拿来解解闷还是不错的。

3.游戏娱乐派

网友 babysonic：

最低需求：老游戏翻出来回味；

最高要求：可以使未来几年内所有游戏运行的配置＋数T的硬盘。

网友 冥界独裁者：

这个，真的是太多了，各行各业现在都在用电脑。帮人存储资料、计算账目、模拟试验、教育教学等。还有最近几年兴起的电子竞技，可以说电脑的出现丰富了人们的物质和精神生活，不懂电脑的人也被戏称为21世纪的文盲。不过对我，电脑用于娱乐方面还是多些（高级游戏机）。电脑缩短了人与人之间距离的同时，是不是也拉长了心与心之间的距离呢？

网友 千山枫叶：

电脑可以做什么？！好话题。记得今年的大软曾经发表过一篇关于网上购物的文章，这里正好引用，那个女主角似乎连小食品都要在网上买来着。这也就看出电脑的用处了。可以买到你想要买的任何东西，可以看到你所有想要看的新闻，能听到你所有喜欢的音乐……试问自从有了电脑和网络后，还有谁愿意再去电影院买那么昂贵的电影票（除了影院一族）？直接在线上电影院收看，是多么悠闲、便宜啊！

网友 唤夜：

当初要求父母给我买电脑的时候，说是为了学英语，其实是为了满足自己的心理需求。买了电脑以后，就开始玩游戏，然后学会了上网聊天。当然，主要的作用还是玩游戏。对于学校布置的一些需要打印的作业，当然也会比较方便啦。现在多用作看动画片，我电脑里存了20GB的动画。马上要中考了，很少再玩电脑了，但这仍我是生活中不可或缺的一部分。

网友 暗ms：

买电脑的初衷是将来当一个出色的程序员。本打算自己学编程来着，结果3年过去了，发现我只把它当成了一个游戏机……

网友 树之叶：

这玩意还不是用处多多？我妈用它聊天，QQ、UC、Skype、POPO……能找到用来聊天的IM几乎都给我堆到C盘里了……我当然是用来看看网页、看看新闻。当然，最主要的还是"魔力"一把^c^

网友 西门追雪：

游戏要玩、论坛要灌、QQ要聊、图片要改、动画要看、资料要查、文章要写、音乐要听……你真的以为电脑能做的事我能一口气说完吗？

编辑 小虫： 小虫当年也是游戏迷，特别是主视角游戏。后来玩Quake玩到左手腱鞘炎，就基本上戒了。玩游戏可以，但要注意控制"度"。不要在电脑面前呆过长的时间，否则会影响身心健康。

4.目标明确派

网友 Share：

掌上电脑也算电脑吧？我是个司机，不过方向感较差。所以在掌上电脑上插了个GPS卡，再买张地图，这样一开车就能有GPS指引，迷路的情况基本杜绝了，哈哈！

（**虫语：** 这样会不会养成GPS依赖症啊？不管怎样，能不迷路总是好事。）

网友 北旅之星：

我是个商人，用电脑主要是维护网站和论坛。QQ、MSN我也装，但我打字慢，一般很少聊天，主要是和客户沟通情况。

网友 bonet：

电脑主要是为我打工，并且通过电脑认识更多志同道合的朋友，了解关注的事件。

网友 冰封之刃：

现在是消遣，将来是工作。

网友 tonywong：

编程，突破难点，是一种无法比拟的满足感！

网友 生化危公鸡：

我能做的就让它做，因为省时；我不能做的也让它做，因为省力。

网友 青岛海里的硬：

其实我的电脑挺能干的。我主要用它上网、游戏、编辑DV什么的；老爸老妈用它炒股，现在几乎都在家上网炒。说实在的，电脑用处太多了，你们都没发掘出来：机箱结实的直接当板凳坐，加个8cm风扇夏天小风一吹多舒服。冬天更好，凉风进去，热风出来，都不用暖气了！晚上睡觉，楼下在那打扑克的吵得你睡不着觉，一个机箱扔下去保你一年安静，不过招来大群拾荒人员可不好！还剩一个显示器怎么办？从另一个地方扔下去，这样拾荒人员就不会老在你家楼下聚集了。哇，一个电脑让你安静舒服地睡大觉，比那些脑什么金强多了，真好！

编辑 小虫： 能用电脑解决生活中的实际问题，这部分网友确实把电脑当做工具来用了。当然，电脑还有许多潜力尚待挖掘。除了文字处理，小虫觉得电脑对自己最有用的功能是理财。财智的家庭理财软件让小虫养成了良好的理财习惯和计划，所有账目、数据更是一目了然。

总之，业精于专。真正能驾驭电脑的人，他们用电脑的目的往往很单一、很明确。祝愿大家早日为自己的电脑找个好工作，使它除了休闲娱乐外，能创造出更多的价值！P

召唤创造力！

■晶合实验室 小虫

WinRAR是一款优秀的工具软件，RAR格式最初如何在互联网上流传起来已很难考证。对用户来说，为了解压缩包安装多个软件无疑会带来很大不便，更何况WinRAR和WinZip售价不菲。榜单上的3.51版我用过很长一段时间，前两个月升级到了3.60版。新版有个比较大的改进是支持双核处理器，对超线程的支持也更完善，在性能上拉近了和WinZip的差距。现在，WinRAR绝对是国内用户的装机必备软件。想当年本虫装机那会儿，这个位置还是WinZip的，真是三十年河东三十年河西，不思进取的事物就要被淘汰。

Real Player现在面临的问题其实和WinZip当初差不多，RM、RMVB格式的电影现在用暴风影音、KMPlayer等软件也可轻松播放，而且效果也不比Real Player差！不过如果想欣赏real格式的流媒体，最好还是装一个最新的Real Player 10.6版，反正免费。

别理我同学曾在软件榜评中爆料本虫每机必装超级兔子，其实该线报并不完全准确。好几年前本虫就比较过多款系统优化软件，最后选择了超级兔。虽然本虫一直使用的是蔡旋先生2003年送测的老爷版本，但用来优化Windows XP SP2仍绰绰有余。不过那个光盘版的兔子功能虽全，却需要好几百兆的安装空间，所以在笔记本上本虫用的是Windows优化大师。很难说这两款系统优化软件除了操作外在功能上的孰优孰劣，总之哪个用得顺手就用哪个好了。

Media Player Classic这款老掉牙的软件还有人用吗？本虫猜投票给它的用户多半用的是加了MPEG-4等解码器、外挂的修改版，这样不用装DivX就能看DVDrip电影了。本虫有段时间也装MPC纯净版，不过那是因为KMPlayer必须先装MPC才能工作。KMPlayer最新的几个版本已不需要MPC支持，这款基于MPC开发的免费软件在影音播放功能、效果上大大超过MPC，还支持Linux平台，强烈推荐各位一试。

P2P下载的普及真快，前两年还是新生事物，如今连新装机的菜鸟也知道BT了。本虫最开始用的是BitTorrent Plus！软件，后来装了BitComet，觉得后者在速度和稳定性方面更胜一筹。不过BitComet有个小问题本虫比较头痛，那就是在单位一开BT，IE就不能上网。提到P2P还有一个和BitComet双剑合璧重量级的软件推荐：eMule，本虫用的是官方0.47a版。本虫觉得P2P下载对普通用户来说最大的变化除了可下载的东西更多，还在于可扮演上传者的角色，不用开HTTP/FTP空间也能与别人共享。最近P2P下载速度偏慢，原因是好多用户把上传速度限制得很低，分享率甚至不到0.1，对这样的“吸血者”要坚决鄙视。这段时间网上大于4GB的文件逐渐多了起来，下载这些文件前切记先把下载分区格式化成NTFS。

和WinZip比，《金山词霸》在装机必备软件的位置一直很稳固，这款词典类软件被金山公司做到了极致。对本虫来说，它最大的作用就是在eBay上淘东西的时候可以查词。至于《金山快译》，似乎句段智能翻译技术一直没什么进展，翻译出来的句子有时比原文还难懂。Babylon也是一款值得强烈推荐的翻译软件，它对流行词汇比较敏感，可选择性地下载词库、语种，支持在线升级；另外还支持西班牙文、日文、德文、法文、意大利文、葡萄牙文、荷兰文、希伯来文等语种和英文的互译，这些都是《金山词霸》望尘莫及的。

前段时间本虫发现在家里登录QQ总报密码错误，需要多输几遍密码才能登录，在单位则一切正常。上周日早上，本虫的QQ终于再也登录不了。不过还好，通过早已设置的密码保护才保住6位Q号。本虫下载了几款国内较有名的木马查杀工具，在家里的机器上查到10多处木马和好几个非法IE外挂，可惜进一步处理的时候所有软件都提示必须付费注册才能清除。以榜单上的木马克星为例，它的注册费用是60元。看来不管做木马还是查杀工具都有利可图，难怪现在网上会有那么多木马。安全上网，一定要武装到牙齿才行！

说了那么多款榜单上正在用的软件，本虫发现其实榜单上的20款软件大致上是系统优化、辅助、安全、多媒体娱乐、浏览、下载等工具，普遍缺乏“创造力”。所谓软件的创造力，是指用户可通过该工具创造出一些新事物、新产品，而不仅仅停留在用电脑欣赏或使用现有事物的层面。有创造力的软件其实很多，如Photoshop、Premiere、VB、VC++等。只有通过有创造力的软件，用户才能真正驾驭电脑，让计算机为自己服务并创造出新的价值，而不是沦为电脑的奴隶。

TOP TEN 热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
WinRAR	3.51	1	1439	↑	Eugene Roshal
金山毒霸	2006	2	1438	↓	金山公司
Real Player	10.5中文版	3	1356	↑	RealNetworks
Windows优化大师	6.82Build5.913	4	1347	↓	鲁锦
金山游侠	V	5	1333	↑	金山公司
Media Player Classic	6.4.8.6	6	1320	↑	Guliverkli
瑞星杀毒软件	2006	7	1277	↓	北京瑞星公司
BitComet	0.71	8	1263	↓	RnySmile
金山快译	2006	9	1201	↓	金山公司
新浪UC	2005 II 正式版	10	1173	↑	新浪UC
木马克星（iparmor）	v5.50	11	1130	↓	罗建斌
金山词霸	2006	12	1075	↓	金山公司
紫光拼音输入法	4.0测试版	13	1052	↓	清华紫光软件股份有限公司
超级兔子魔法设置	7.7	14	951	↓	蔡旋
网际快车	1.71	15	932	↓	JetCar软件工作室
天网防火墙	2.7.7	16	741	↓	众达天网技术有限公司
虚拟光驱	7.12	17	723	↓	东石软件公司
Windows Media Player	10.0.3802	18	658	↓	Microsoft
Maxthon	1.51	19	621	↓	MySoft Technology
变速齿轮	0.443	20	513	○	王荣

本榜所列软件版本号截止2006年9月16日。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	8.0
Winamp	5.5.12
腾讯QQ	2006
WinZip	10.0
豪杰超级解霸	3000

热门软件排行榜信选请用杂志中所夹的读者咨询卡，网投地址http://bbs.popsoft.com/topten/，手机投票咨询网站www.popsoft.com/sms/topten.htm。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	Thunder（迅雷）5.4.0.226正式版	2 760 972
2	天下！桌面秀1.0.0.2	2 686 196
3	BitComet 0.71	2 649 124
4	腾讯QQ2006珊瑚虫集成版4.5.2b	2 487 124
5	腾讯QQ2006 Beta 3（09.01）	2 326 452
6	BitSpirit（比特精灵）简体中文3.2.1.125稳定版	2 323 052
7	RealPlayer简体中文版10.6 Build 6.0.12.1506	2 271 648
8	紫光拼音输入法3.0.0.3045正式版	2 267 640
9	WinRAR Beta简体中文版3.6 Beta 8	2 238 616
10	千千静听4.6.8	2 002 144

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN